GV
861
M672j

Mirallas

El Juego de Pelota

THE LIBRARY
OF
THE UNIVERSITY
OF CALIFORNIA
LOS ANGELES

S. L. MIRALLAS

EL
UEGO DE PELOTA

REGLAS

para hacer apuestas con probabilidades de ganar.
Conocimientos útiles
á los aficionados.—Semblanzas de todos los pelotaris.
Bases y tablas para los prorrateos.

MADRID
Escuela Tipográfica del Hospicio
Fuencarral, 84
1893

S. L. MIRALLAS

EL JUEGO DE PELOTA

REGLAS

para hacer apuestas con probabilidades de ganar.
Conocimientos útiles
á los aficionados.—Semblanzas de todos los pelotaris.
Bases y tablas para los prorrateos.

MADRID
Escuela Tipográfica del Hospicio
Fuencarral, 84
1893

Es propiedad del Autor, y queda hecho el depósito que marca la ley, para evitar la reproducción ó traducción.

GV
861
M672j

PRÓLOGO

Sabido es el entusiasmo y delirio que el noble juego de pelota ha despertado en Madrid desde que hace dos años se inauguró *Jai-Alai.*

No soy yo de los que creen que el pelotarismo acabará con las corridas de toros, pero sí que les ha hecho perder muchos aficionados y les ha ocasionado bastante daño, puesto que no hay duda alguna que existen muchos que antes no faltaban á una corrida, y hoy prefieren ver un partido de pelota.

Tampoco creo que la gran afición que hoy existe sea menos que antes, como lo prueba el número de frontones que existen y se están construyendo; por el contrario, creo que ha aumentado y seguirá aumentando por

1494349

mucho tiempo, si las Empresas de los frontones ponen especial cuidado en la combinación de los partidos, para que las fuerzas de los dos bandos estén bien equilibradas, haya lucha y sean reñidos de verdad.

Lo que más puede contribuir á desacreditar el juego de pelota es la falta de amor propio en los jugadores y que éstos no pongan de su parte cuanto les sea posible para ganar los partidos. Hace malísimo efecto ver un partido dominado por un bando que ha jugado con grandes bríos, y ya en el último tercio se ve decaer y aflojar descaradamente á uno de los jugadores del mismo, pifiar pelotas claras y fáciles de encestar, y perder el partido que con poco esfuerzo tenía ganado; dando lugar á que los maliciosos digan que existía convenio previo entre los jugadores, aunque así no fuera, que ya sabían quién había de ganar, ó como vulgarmente se dice, que había *tongo*.

Sobre esto deben poner especial cuidado las Empresas, contratando á pelotaris de conciencia y buena fe, que hagan cuanto puedan por ganar todos los partidos, como sucede, especialmente, con Gamborena y El Chiquito

de Abando, y rescindiendo los contratos con los que una sola vez vean ó comprendan que pierden un partido por su culpa. Si así lo hacen, no teman que la afición decaiga, y si por el contrario, dejan que los pelotaris hagan lo que les dé la gana, si dan lugar á que se cometan abusos y á que la parte inmoral que en sí tiene el excelente *sport* se corrompa, como parece lleva trazas, ellas sufrirán las consecuencias en primer término, y después los mismos pelotaris.

Buena parte del entusiasmo que el juego de pelota ha despertado en Madrid y despertará en cualquier población donde se construyan frontones, es debido al juego, á la facilidad que hay de hacer apuestas, y aunque no tuviera otros alicientes, esto sería suficiente para que la afición subsista.

No se crea que la costumbre de hacer apuestas es nueva; existe desde que existe el juego de pelota, y todavía había más afición antiguamente, sobre todo entre los curas de las Provincias Vascongadas y Navarra, que eran los más entusiastas, habiendo habido muchos que han sido célebres pelotaris. No dejaban por ver ningún partido, aunque tuvie-

ran para conseguirlo que hacer viajes largos y penosos, que en general hacían acompañados de la mayor parte de sus feligreses, pues, como ahora las corridas de toros en provincias, era antes un partido de pelota un acontecimiento que atraía á una comarca entera.

Y había que ver el entusiasmo que despertaban las peripecias é incidentes del partido, en el que estaba comprometido el honor de varios pueblos y el afán que había por apostar cantidades importantes, miles de duros.

Siendo las apuestas uno de los motivos que más han contribuído á entronizar el pelotarismo en la Corte, y dada la afición que existe á jugar dinero en los frontones, afición que ha ocasionado á muchos pérdidas considerables, ya sea por ambición, por falta de cuidado ó de cálculo, por falta de reglas, por precipitarse á cubrir una apuesta que se juzga comprometida, ó por otras causas que más adelante se indicarán, he creído ha de ser de gran utilidad un libro en el que se den buenos consejos y advertencias á los aficionados, indicándoles el modo de jugar con probabilidades de ganar siempre, exponiendo claramente

varias combinaciones que pueden servir de regla.

Para la mayor parte de los juegos existen guías, reglamentos ó tratados, y siendo el juego de pelota uno en los que más dinero se atraviesa, para el cual no existe ninguna obra de este género, creo haber prestado un buen servicio á los aficionados con la publicación de este libro, en el que además me propongo dar algunas noticias útiles sobre el juego de pelota, semblanzas de todos los pelotaris, y una tabla de prorrateos en las traviesas para los casos de suspensión de partidos.

En resumen; puedo asegurar que esta obra, humilde como mía, abraza cuanto conviene conocer al verdadero aficionado al juego de pelota, siendo útil para aprender y necesaria para consultar, y si con los consejos que contiene, consigo que mis lectores ganen y no pierdan, estaré satisfecho.

El Autor.

REGLAS PARA HACER TRAVIESAS

CON PROBABILIDADES DE GANAR SIEMPRE.

Todos sabemos que á buena parte de los aficionados cuesta mucho dinero el novísimo *sport*, y hasta se dice que algunos han sido arruinados; sin embargo, yo creo fácil ganar, y hasta tal punto lo creo, que cuando algún amigo me habla de las apuestas, yo le digo que nada más sencillo que ganar, gracias á los muchos incautos que allí van y que antes ó después de empezado el partido dan primas ó momios exagerados por suponer han de ganar los que generalmente pierden, los que indica la *cátedra*, que casi nunca acierta, ó por querer cubrir una apuesta que ya al principio del partido, si los contrarios se adelantan unos tantos, juzgan perdida.

La precipitación con que algunos hacen las traviesas les coloca ya en el primer tercio de un partido á perder por ambos bandos.

Otra de las causas que más dinero hace perder es la ambición de ganar; sucediendo muchas veces

que uno juega, por ejemplo, 50 duros á la par por un color, y habiéndose adelantado mucho los del color por quien se juega y considerando el partido gagado, no quiere esponer 5 ó 10 duros á favor de los contrarios, con ol que, si bien se gana eso menos, se consigue en cambio no perder ó ganar por los dos lados, y luego resulta que pierden los que se suponía habían de ganar, quedando perdidos los 50 duros que tan fácilmente podían haberse salvado; pues en general, cuando suceden estos casos, que son muy frecuentes, y se quiere uno cubrir, ya no hay tiempo. Podría citar muchos ejemplos de casos así, pero renuncio á ello en obsequio á mis lectores, puesto que habrán visto algunos, si es que desgraciadamente no les ha sucedido.

Algo de esto mismo me ha acontecido á mí, y en honor á la verdad, he de decir que he perdido dinero muchas veces; pero habiendo hecho un detenido estudio de las jugadas, observando bien los incidentes que pueden ocurrir en un partido, y teniendo la paciencia y calma necesarias para jugar con oportunidad, he llegado á convencerme que es más fácil ganar que perder, teniendo dinero suficiente para cuando hace falta y con relación á lo que uno se proponga ganar.

Todos los datos y observaciones reunidos en este libro, han sido adquiridos por la práctica, y los ejemplos que me propongo copiar á continuación, son de traviesas realizadas por mí mismo.

Ya sea porque un pelotari no se encuentre en buenas condiciones para la lucha, porque no tenga

ganas de jugar, como lo demuestra á veces presentándose indolente, aun siendo de primera, ó porque haya á veces propósito de perder, como algunos, con razón ó sin ella, suponen, lo cierto es que en ocasiones pierden un partido los que con igual combinación antes lo han ganado con gran ventaja, habiendo esto influído para que antes de empezar el partido se diese el dinero doble contra sencillo por ellos. No me propongo averiguar las causas que puedan influir en la diferencia que de un día á otro existe en algunos jugadores y que con tanta frecuencia hace equivocar á los *catedráticos*; pero puesto que esto sucede muchas veces, me permito recomendar en primer término á mis lectores, que no tengan absoluta confianza en un bando determinado, y siempre que haya alternativas y tengan ocasión de jugar ganando por los dos bandos, lo hagan; y así consiguen primero no perder, y segundo no tener la zozobra de si perderán lo que primero han jugado.

Otro de los consejos que me permito dar es que no den jamás momios exagerados, pues es preferible sufrir una pérdida pequeña, á exponerse á perder una cantidad importante por salvar la primera. Muchas veces se ha visto dar 25, 50 y hasta 100 duros contra uno, y perderlos. Este último caso lo he presenciado en el frontón de San Francisco.

En general, creo no se debe dar mucho momio más que en la última decena del partido, y esto para cubrirse y cuando el partido está completamente dominado.

Hay algunos que la ambición por ganar hace que

no jueguen más que cuando un partido está dominado, ó lo parece, y se conforman con ganar dos, cuatro ó cinco duros, exponiendo 50 ó más. En estos casos, es cierto que la mayor parte de las veces ganan, pero si una vez les sucede lo contrario, pierden lo que en muchas veces han ganado. Creo no se deben hacer esas apuestas ó hacerlas con mucho cuidado.

Tengo observado que la mayor parte de las veces que antes de empezar un partido ó al principio del mismo, he hecho apuestas dando momio, he perdido; y por el contrario, si lo he tomado, he ganado; así, pues, recomiendo muy especialmente que por regla general se debe jugar tomando prima, sobre todo al empezar los partidos, porque sucede muchas veces que ya en la primera decena puede hacerse 5 á 20 por un color y luego durante el partido hay alternativas, cambiando la suerte de tal modo, que se puede hacer la misma operación por el color contrario. En estos casos, que son muy frecuentes, el que empezó dando 20 á 5, es casi seguro que pierde por muchas traviesas y combinaciones que haga, que á veces sólo empeoran su situación.

Si antes de empezar un partido se desean hacer traviesas, en mi concepto, siempre que no sea un partido muy desigual y que haya casi completa seguridad de quien ha de ganar (en cuyo caso debe jugarse por ellos), deben hacerse tomando el momio, con lo cual se llevan varias ventajas: primera, que por lo menos la mitad de las veces ganan los no favoritos; segunda, que aun suponiendo que los indi-

cados por la *cátedra* ganen, es casi seguro que durante el partido, el papel ha de estar á la par ó con momio por los otros, en cuyo momento se debe jugar por los favoritos, si se tiene esperanza que han de ganar, y tercera, que en caso de tener que cubrirse de las apuestas hechas, es mucho más fácil hacerlo habiendo tomado momio que habiéndolo dado.

Empezando á jugar tomando prima, si los jugadores por quien se ha apostado se adelantan, el papel sube; y si en el primer tercio, ó más adelante, hay ocasión de jugar tomando momio por los contrarios, debe hacerse siempre, colocándose uno á ganar por los dos lados. Si por el contrario, son los otros los que empiezan á adelantarse y el papel del color por quien se juega baja, no debe uno precipitarse á cubrirse ya en la primera decena, ó de hacerlo, sólo de una parte, para no exponerse á quedar colocado á perder por los dos lados. Es preferible esperar á que en el curso del partido se igualen, puesto que pocos hay donde no ocurran una ó varias igualadas.

Sucede, sin embargo, á veces, que desde el primer tanto lleva un bando ventaja y la conserva hasta el final, pero estos casos no son muy frecuentes. Si por desgracia se ha empezado apostando por los que van perdiendo, pasados los 12 primeros tantos, fijándose bien en las condiciones de los pelotaris y en la forma de jugar, se comprende ya quién debe ganar, y entonces debe uno cubrirse de una parte, según las condiciones en que esté el papel, dejando lo restante para cubrirlo durante el partido, si se presenta mejor oportunidad, y á veces es preferible

dejar perder algo si hay que exponer mucho dinero, porque fácilmente puede uno equivocarse, sucediendo que un pelotari, que al principio juega mucho y lleva gran ventaja, al final decae y deja ganar á sus contrarios.

Otra regla que se debe tener muy presente para apostar con buen éxito, es la conciencia y condiciones morales de los pelotaris. Los hay que tienen mucho amor propio por ganar todos los partidos, y en parte lo consiguen. Tenemos un ejemplo bien reciente, de la temporada próxima pasada, en que de 42 partidos que jugó Gamborena, ganó 36, habiendo sucedido á veces hasta de 12 seguidos.

Cuando entran en combinación pelotaris de estas condiciones, que deben servir de estímulo á otros que reuniendo condiciones de tales no ganan nunca dos partidos seguidos, debe apostarse con preferencia por ellos, y se tiene mucho adelantado.

Conozco yo un aficionado que en dicha temporada ganó dinero en 16 partidos seguidos, jugando siempre á favor de Gamborena.

Por el contrario, cuando entran en combinación pelotaris que por sus condiciones físicas ó morales no deben inspirar confianza y pierden muchos partidos, se lleva ventaja jugando en contra.

Aunque todos los partidos resultan completamente diferentes, en lo que á las traviesas se refiere, y los casos que se presentan en uno, difícilmente vuelven en otro, voy á copiar algunos ejemplos de operaciones realizadas en quince días, en que, siguiendo las reglas que van anotadas, he conseguido ganar

once días, quedar en paz dos y perder en otros dos solamente.

EJEMPLO PRIMERO

Las traviesas han sido hechas por el orden que están colocadas.

Favoritos los azules

Blancos	*Azules*
15 á 20	
10 á 20	
8 á 10	
	40 á 25
	20 á 15
	10 á 3

Empecé jugando por los blancos, y no habiendo igualado el dinero, aunque sí los tantos, después de mitad del partido jugué por los azules, que vencieron, ganando 10 duros.

2.°

Favoritos los blancos

Blancos	*Azules*
	22 á 30
25 á 40	
	10 á 10
	10 á 4

Perdieron los favoritos, y como se ve ya en la segunda operación, ganaba por los dos lados. Después de mitad del partido hice dos operaciones más por los azules, ganando 19 duros.

3.°

Favoritos los blancos

Blancos	*Azules*
	12 á 20
20 á 8	
10 á 4	
10 á 3	
20 á 2	

Ganaron los favoritos, que fueron siempre delante, y comprendiéndolo así, al principio del partido hice 20 á 8, salvando ya casi los 12 duros jugados antes de empezar el partido, y sin exponer más de los 20 duros que por los azules ganaba. Después de la mitad del partido hice las otras apuestas, ganando 5 duros.

4.°

Favoritos los azules

Blancos	*Azules*
16 á 20	
4 á 20	
	40 á 15
	20 á 7

Vencieron los azules, y gané 2 duros.

Este partido tiene la particularidad, de que después de haber hecho 16 á 20 por los blancos, antes de empezar el partido, hice después 4 á 20 por los mismos antes de llegar á los 12 tantos, suponiendo que durante el partido podría jugar en mejores condiciones por los azules, como así sucedió.

5.°

Favoritos los azules

Blancos	*Azules*
25 á 30	
	20 á 20
10 á 20	
	20 á 5
	10 á 2

Ganaron los favoritos, y perdí 8 duros.

6.°

Favoritos los blancos

Blancos	*Azules*
	11 á 20
	10 á 10
10 á 20	
2 á 20	

Ganaron los azules sin haberse igualado una sola vez, y gané 18 duros.

7.°

Favoritos los blancos

Blancos	*Azules*
—	—
	18 á 20
20 á 10	
20 á 5	
20 á 2	
20 á 1	

Ganaron los blancos, y quedé en paz. Al principio del partido hice 20 á 10, cuyos 20 duros es lo que ganaba por los azules, y sólo en el último tercio, dominado completamente el partido, hice las otras traviesas.

8.°

Favoritos los blancos

Blancos	*Azules*
—	—
	15 á 20
	3 á 20
20 á 20	
2 á 10	

Ganaron los azules después de haber hecho antes de los 20 tantos 3 á 20, y gané 18 duros.

9.°

Favoritos los azules

Blancos	*Azules*
24 á 40	
	20 á 18
	10 á 2
	20 á 2

Ganaron los azules, y perdí 3 duros.

10.°

Favoritos los blancos

Blancos	*Azules*
	16 á 20
	10 á 10
8 á 10	
20 á 14	
20 á 10	

Vencieron los blancos, y gané 8 duros.

11.°

Favoritos los azules

Blancos	*Azules*
11 á 20	
6 á 10	
10 á 10	
	10 á 20

Ganaron los blancos, que llevaron ventaja todo el partido, y gané 30 duros.

12.°

Favoritos los azules

Blancos	*Azules*
20 á 12	
25 á 10	
	4 á 40

Vencieron los favoritos, y gané 18 duros. Este partido tiene la particularidad de que, contra mi costumbre, empecé jugando por los favoritos, porque tenía confianza grande de que ganarían, y así sucedió.

13.°

Favoritos los azules

Blancos	*Azules*
18 á 20	
13 á 40	
	20 á 20
	3 á 10

Triunfaron los blancos, y gané 37 duros. Este partido tiene la particularidad de que habiendo empezado á jugar por los blancos antes de empezar el partido, los azules se adelantaron y llegaron á estar á 20 tantos por 7 sus contrarios y el papel 20 á 5. En vez de cubrirme de los 18 primeros duros, jugué más

por los blancos, esperando que por lo menos se acortarían las distancias y podría jugar en mejores condiciones, y no sólo se igualaron, sino que ganaron los blancos.

14.°

Favoritos los azules

Blancos	*Azules*
15 á 20	
5 á 10	
	20 á 8
	10 á 3
	20 á 6
	20 á 3

Ganaron los favoritos, y quedé en paz.

15.°

Favoritos los blancos

Blancos	*Azules*
	13 á 20
	6 á 20
	4 á 10
40 á 15	
20 á 4	
	20 á 15

Ganaron los azules, y gané 5 duros. En este partido hubiera podido ganar mucho más á no haberme

precipitado á cubrirme dando 20 á 4, y suponiendo ganarían los blancos.

Las operaciones indicadas en estos ejemplos pueden ser de mayor ó menor importancia, según lo que cada uno se proponga jugar, pero debe tenerse presente que para tener mayor probabilidad de ganar es preciso tener dinero suficiente, pues con poco es mucho más difícil.

Lo que no me cansaré de recomendar es, que siempre que en el primer tercio de un partido se ofrezcan 20 á 1 ó á 2, deben tomarse, en la seguridad de que si no se ganan se podrá hacer durante el mismo operaciones con beneficio, y que en caso de duda se debe empezar siempre á jugar tomando momio.

Tengo observado que desde que se ha inaugurado el nuevo frontón de las Salesas, al contrario de lo que sucedía con demasiada frecuencia en *Fiesta Alegre*, ganan la mayor parte de los partidos los indicados por la *cátedra*. En realidad, jugando los pelotaris con conciencia, así debe suceder la mayoría de las veces, puesto que, por varias razones, deben reunir más probabilidades de ganar aquellos por quien se da momio, y sucediendo así, es preferible empezar jugando por los favoritos, si se tiene gran confianza en ellos, porque en cuanto llevan algunos tantos de ventaja, el papel de los contrarios baja mucho y es fácil cubrirse con poco, ganando por ambos bandos.

Es de esperar, sin embargo, que esta serie de partidos que ganan los favoritos terminará pronto, y que si siguen los pelotaris y las empresas haciendo lo que quieran del público, si no se hace pronto un reglamento que obligue á aquéllos á jugar como es debido y les prohiba hacer traviesas y jugar si no están bien de salud y con *la cabeza bien despejada*, no faltarán partidos inverosímiles, ganados por los que en realidad deben perderlos, dando lugar á que se emplee con frecuencia la palabra *tongo*.

APUESTAS MUTUAS

Tengo entendido que la Empresa de *Euskal-Jai* va á establecer una taquilla para poder hacer apuestas mutuas. Para los que no sepan en qué consisten, les diré que lo que se juega por el color que pierde, se divide entre lo jugado por el que gana.

Así, pues, si por el color vencedor se han apostado, por ejemplo, 500 duros, y por los que pierden 200, ganarán aquéllos 2 pesetas por duro, y si por el contrario, por los que han ganado se apostaron 300 y por los que perdieron 750, ganarán los vencedores 12,50 pesetas por duro.

REGLAS

del juego de pelota, y conocimientos útiles á los aficionados

---

Difícilmente podría precisarse de cuándo data el juego de pelota, especialmente los juegos antiguos, *el largo* y *el rebote*, que han caído en desuso para dejar paso al moderno *blé á cesta* ó *chistera*.

La cesta fué inventada en el país vasco-francés é importada en el vasco-español para el juego de rebote, habiéndose empleado después para el blé. Todas las que usan nuestros pelotaris se construyen en Ascain, pueblo de la frontera francesa, y su fabricante se llama Lacarra, quien lo mismo que Modesto Sáinz para las pelotas, tienen tal maestría, que puede decirse que cada uno en su especialidad tienen el privilegio exclusivo y los dos han hecho una fortuna.

El frontón se compone de dos paredes de piedra ó portland formando ángulo recto y con una elevación de 11 metros en adelante.

La pared de frente tiene 11 metros de anchura y la otra se extiende á la izquierda, es de 64 metros en adelante y está dividida en cuadros de 4 metros cada uno, señalados con líneas y numerados.

El piso de la plaza es de piedra y tiene 11 metros de ancho.

Escas se llaman las líneas que separan la buena

de la falta, y existen los siguientes: dos en la pared frontón, uno en la de la izquierday cuatro en el suelo.

Los de la pared frontón son: primero, la cinta metálica colocada á un metro del suelo; y segunda, la otra cinta colocada en la parte superior á 11 metros de altura. Las pelotas para ser buenas han de dar siempre encima de la primera y debajo de la segunda.

El de la pared izquierda está colocado á 11 metros de altura y á lo largo de la misma.

Los del suelo indican: 1.º, donde se ha de hacer el saque; 2.º, en el cuadro 4, de donde debe pasar siempre la pelota del saque; 3.º, en el cuadro 7, antes del cual ha de botar la pelota de saque para que no sea pasada, y 4.º, la línea que separa el piso de la cancha de la tierra á lo largo del juego.

El sacador debe prevenir á su contrario antes de hacer el saque y ha de hacerlo en el *escas* convenido, al primer bote, y será falta si engancha mal la pelota, no llega á la pared ó cae al suelo.

En el caso que un jugador estorbe una jugada á su contrario, como en ello puede haber mala fe, queda á cargo de los señores Jueces decidir si la pelota debe ser vuelta, buena ó falta.

Los señores Jueces resolverán cuantos casos dudosos se presenten, quedando prohibido á los jugadores tomar ninguna resolución ni producir disensiones en la plaza.

Antes de empezar un partido deben enterar los jugadores á los señores Jueces de todas las condiciones y extremos del mismo.

El tiempo máximum que puede pasar un jugador descansando será de tres minutos, y esto únicamente cuando esté muy justificado por la fatiga después de un tanto muy peloteado.

Antes de hacer el saque, el sacador debe dar la pelota al zaguero contrario para que la examine, repitiéndose esta operación cuantas veces se cambie de pelota. Esto se hace para que el restador pueda apreciar la viveza de la pelota y pueda prepararse para levantar el saque en consonancia con las condiciones de la misma.

En el juego de pelota á cesta el saque constituye una ventaja inmensa é influye mucho en el resultado del partido si el sacador reune las condiciones necesarias de fuerza, precisión y habilidad, como sucede con Portal, Irún y Barriola.

Las diferentes formas de saque en el juego á cesta son las siguientes: Cruzado, pared chica, pared grande ó carambola, dos paredes, de rincón y recto.

Saque cruzado es el que se hace sacando en la derecha de la plaza, junto al *escas* de la arena, enviando la pelota baja y con mucha fuerza para que vaya á caer poco después del cuadro 4, en la parte baja de la pared izquierda, y si es posible en el mismo ángulo que forma con el piso para que no bote y sea difícil ó imposible el resto.

Pared chica: se hace dando en las dos paredes de derecha á izquierda con violencia y baja.

Pared grande ó carambola, es en igual forma que el anterior, pero más alto, yendo á caer la pelota cerca del cuadro 7 y en dirección á la arena.

Dos paredes: se hace este saque dando antes en la pared de la izquierda, cerca del ángulo, para que salga muy pronunciada hacia la derecha y que haya que restarla desde la arena.

De rincón es el que se hace colocándose junto á la pared izquierda haciendo salir la pelota pegada.

Recto ó derecho es sacando desde mitad de la raya con mucha fuerza sin que dé la pelota más que en la pared del frontón y salga recta en la dirección del sacador.

Boleas: hay las siguientes:

Bolea alta ó sobrebrazo: es la que se da con el brazo levantado inclinado hacia atrás y con gran fuerza. Es la más bonita y limpia, pero la más expuesta por lo mucho que hace sufrir el brazo.

Medio brazo: es la que se da con el brazo doblado y con gran violencia.

De costado: es la que se toma con el brazo extendido horizontalmente.

Sotamano: es la que se toma con el brazo en bajo.

Los jugadores que dominan más la bolea son Samperio, Pasieguito, el Zurdo de Abando y Gamborena.

Revés es la forma de jugar que más emplean ahora los pelotaris, especialmente los zagueros. Jugando de revés se da más fuerza á la pelota cansando mucho menos el brazo.

Revés-aire es la bolea del revés. Esta es una jugada muy bonita, y el que la emplea bien consigue con facilidad dominar los tantos, porque coge la pelota mucho más cerca del fronton y la despide con

mayor fuerza. El Chiquito de Abando, Navarrete y Gamborena son los que más se distinguen en esta jugada.

Bote pronto: es la jugada más dificil, más bonita y que más entusiasma á los espectadores. Para hacer esta jugada hay que coger la pelota en el momento de levantarse el bote y sin dejarlo desarrollar. Esta jugada la hacen bien Tandilero y Gamborena.

Botes hay los siguientes:

Bote natural, que es el que se desarrolla de un modo regular.

Bote tirado es el bote bajo y rápido.

Bote bombeado es el que describe gran parábola.

Bote corto, es el que hace la pelota cuando llega con poca fuerza al frontón.

Cortadas: son las que van á la pared izquierda bajas, saliendo con gran fuerza hacia la derecha.

Rasas: son las que se lanzan á la parte baja del frontón y salen rectas con mucha fuerza.

Metidas: son las pelotas que un jugador envía á un hueco que sus contrarios dejen y de modo que ninguno puede alcanzarlas.

Ya conoce el lector las principales jugadas que existen, y si hay alguna otra que depende de los recursos de un jugador, en casos de apuro, entra en los nombres de las que dejo consignadas.

SEMBLANZA DE TODOS LOS PELOTARIS

Chiquito de Eibar.—Portal.—Chiquito de Abando.—Irún.—Tandilero.—Muchacho.—Gamborena.—Beloqui.—Mardura.—El Manco.—Elícegui.—Samperio.—Zurdo de Abando.—Navarrete.—Barriola.—Pedrós.—Cosme. — Araquistain.—Sarasúa.—Pasieguito.—Brau. — Embil.—Machín.—Uranga.—Iturrioz.—Chitivar.—Salsamendi.—Arana.—Ozoro.—Echeveste. Mondragón.—Chiquito de Ondárroa. —Lasa.—Alí.—Ochandiano.

EL CHIQUITO DE EIBAR

Empiezo esta galería por este célebre pelotari, no porque sea hoy el mejor, sino porque es el maestro de los maestros, el más famoso de los pelotaris contemporáneos, el que ha obtenido mayores triunfos, el iniciador del renacimiento de la pelota, el que ha creado, puede decirse, el juego á *blé* y todas las jugadas que con la cesta se conocen. Empiezo por él, queriendo así rendir un tributo de admiración al pelotari más célebre.

Indalecio Sarasqueta, que así se llama el *Chiquito de Eibar*, nació en Durango el 22 de Mayo de 1860.

A los diez y seis años había sido ya proclamado el *rey* de los pelotaris, obteniendo este título des-

pués de muchos triunfos alcanzados en partidos jugados á mano, á guante, á pala y á cesta, pues es el único jugador que ha dominado todos los juegos y el único también que ha ganado partidos feroces de lucha brutal, jugando el sólo contra dos célebres jugadores, dándoles ventaja en los saques, no pudiendo jugar más que con una mano ú otras condiciones desfavorables para él, y venciendo siempre á los mejores pelotaris navarros, vascongados, vizcaínos ó franceses. Ha ganado partidos en que tenía por condición devolver siempre las pelotas por debajo de la pierna.

En 1884 se marchó á Buenos Aires, donde es tan conocido como en España y donde ha contado sus triunfos por partidos.

Este año le hemos visto jugar una vez en *Fiesta Alegre*, donde se pudo admirar su incomparable maestría y dominio en todas las jugadas, pero mucho más débil que antes, pues su constante trabajo durante quince años ha debilitado su brazo y cansado sus piernas.

Su principal ventaja sobre los demás ha sido su saque terrible y el estudio hecho sobre sus contrarios para aprovecharse siempre de sus flacos.

Su figura distinguida y elegante previene desde luego á su favor, y su compostura y prudencia en los frontones hace que sea á todos en extremo simpático.

PORTAL

Pedro Arrese Igor, de Irura, es el más fuerte y terrible de todos los delanteros, y es también el más rico de todos los pelotaris.

Forma parte de la llamada pareja invencible, y todos recordamos los triunfos obtenidos este verano en los cuatro partidos de desafío jugados en unión de su inseparable compañero El Chiquito de Abando, contra Irún y Tandilero el primero y Gamborena y Pedrós después, en los que vencieron y dominaron á sus contrarios.

No hay que buscar en él formas distinguidas, ni en el juego, ni en su persona. Su distintivo jugando es la incomparable fuerza de su brazo y los saques fuertes y variados, para desconcertar al enemigo. Tiene una bolea tan fuerte, que las pelotas al salir de su cesta parecen proyectiles; pero es muy inseguro, y cuando le da por hacer faltas de saque y pifiar, juega peor que cualquier pelotari de segunda.

Hace pocos días ha jugado y perdido en *Fiesta Alegre* varios partidos seguidos, jugando malísimamente, y algunos de los que le vieron en los cuatro partidos de desafío dicen que éste es ya otro Portal ó que juega á *ganar*.

Es muy nervioso, violento y codicioso para el juego, y esto le hace á veces perder muchos tantos.

Su origen es humilde, fué boyero en sus primeros años, y su afición y constancia por el juego de pelota, á la vez que la fuerza que tiene, han hecho de él un pelotari superior.

Su manera de ser, de hablar y sus modales bruscos indican pronto su origen pobre y campesino, pero es franco y noble.

Ha estado en Buenos Aires, donde tiene muchos partidarios y admiradores.

Hace pocos días ha contraído matrimonio, y lo mismo la luna de miel que ahora disfruta, que la fortuna que ha conseguido ganar, á fuerza de trabajo y economías, deseo le duren eternamente.

EL CHIQUITO DE ABANDO

Doy la semblanza de este célebre pelotari á continuación de Portal por ser su compañero favorito y por formar parte de la pareja invencible.

Es el más joven y el mejor de los pelotaris contemporáneos, y aunque yo le he visto jugar alguna vez de delantero, su especialidad es de zaguero.

Angel Bilbao, que así se llama, nació en Abando el 25 de Junio de 1877, de modo que no cuenta mas que diez y seis años y desde hace dos es el primero de los zagueros.

A los once años lo llevó á América el Chiquito de Eibar, y entonces era ya la admiración de cuantos le veían jugar.

Su especialidad es el revés-aire, que lo juega como nadie, y esto, unido á la fuerza extraordinaria que tiene, que le permite enviar la pelota al rebote á las gradas, y á la destreza para colocarla donde ve

un hueco, ya sea cortada, rasa, larga ó dos paredes, que todas las jugadas domina, hace que juegue con ventaja sobre los demás.

Otra buena cualidad que reune es la calma y sangre fría que tiene para jugar; no se le ve precipitarse nunca, corre muy poco y siempre está bien colocado, teniendo más facilidad que nadie para coger las pelotas, por mal que se le presenten.

No creo necesario hablar aquí de los triunfos que en unión de Portal ha alcanzado este verano; todos recordamos los cuatro partidos de desafío ganados, y que de 21 partidos que ha jugado, en unión de su compañero, ha triunfado en 19.

Su modestia, su formalidad, su manera de ser y de presentarse en la cancha, previene desde luego al público á su favor. Cuando le aplauden, por haber hecho una de esas jugadas maestras que él solo sabe hacer, se mueve atolondrado y sin saber si dar las gracias ó escapar á correr, y si le silban ó censuran, injustamente en todo caso, se desconcierta azorado y quisiera no ver á nadie.

Digo antes que si parte del público alguna vez le hace muestras de desagrado, ha de ser siempre injusto, porque no hay ningún pelotari que juegue con más conciencia que él, ni con más interés de ganar siempre, y hasta tal extremo llega su amor propio, que sus íntimos y su familia dicen, que muchas veces le han visto llorar y hasta estar enfermo después de perder algún partido.

Lo que se puede asegurar es que si pierde un partido ha hecho cuanto ha podido por ganarlo, y por

consiguiente es el jugador que más confianza debe inspirar á los aficionados á hacer traviesas.

IRÚN

Juan José Gorostegui tiene veinticinco años y es de muy humilde cuna. Su primer oficio, que ejerció en su pueblo, fué herrero.

Tuvo la desgracia de perder á sus padres, siendo él muy joven, se marchó á Buenos Aires, adonde llegó sin un céntimo, y siguió trabajando allí en su oficio, pasando muchos apuros y privaciones. Tenía gran afición al juego de pelota, y lo poco que podía economizar de lo poco que ganaba, se lo gastaba en aprender á jugar, pagando un duro por hora, siempre que su bolsillo se lo permitía, y á fuerza de constancia y tal vez con más trabajo y sacrificios que ningún otro jugador, consiguió aprender y hacerse pelotari.

Es el jugador más querido y que más simpatías cuenta entre los aficionados de Madrid. Cuando él juega es casi seguro que por él sale el momio, lo cual indica la confianza que en él tiene el público.

Su especialidad es la bolea, fuerte é incomparable. Su juego es parecido al de Portal, pero mucho más elegante y distinguido. Es muy codicioso, y esto le hace perder á veces algunos tantos.

Tiene arranques en algunos momentos que ve débil ó fatigado á su compañero, ó que por cualquier causa ha perdido algunos tantos, que lucha como un león para recuperarlos, y lo consigue. En estos momentos no hay quien pueda compararse á él.

Le he visto yo jugar un partido en que tenía 35 tantos por 46 sus contrarios, el dinero apostado por él se consideraba perdido, pues ya no se hacían operaciones, y ganó el partido, dejando á sus adversarios en 48 tantos.

Irún es otro de los pocos pelotaris por quien se puede apostar con la seguridad de que defenderá el dinero, como si fuera propio, hasta el último tanto.

Es, además, uno de los que han sabido aprovechar su suerte, labrándose una fortuna y un porvenir seguro.

TANDILERO

Pedro Echevarría nació en Tandil, pueblo próximo á Buenos Aires, el 13 de Julio de 1871.

Es el más elegante y distinguido de los pelotaris que juegan en Madrid.

Hizo sus estudios para la carrera del comercio en Irún y Bilbao, donde se examinó, obteniendo notas sobresalientes, pero su afición por el juego de pelota, para el que reunía excelentes condiciones, le dominaba. Aprendió á jugar bajo la dirección de su padre, con tal aprovechamiento, que á los diez y seis años era ya un buen jugador.

Cuando tenía dicha edad fué contratado á Buenos Aires, en donde estuvo hasta que se inauguró *Jai-Alai*, y vino á jugar el partido de inauguración.

Desde los primeros partidos que jugó se vió que era un jugador de primera, un zaguero que no tenía rival.

Compañero inseperable de Muchacho, van siempre contratados juntos, y á pesar del contraste que ofrecen sus caracteres, completamente opuestos, no se concibe el uno sin el otro.

No se ha visto otro jugador con más calma, más tranquilidad y más flema. No corre nunca, y siempre está bien colocado. No cambia jamás de alpargatas, y no hay quien le haya visto caerse.

Lo que más admira y entusiasma es la elegancia y limpieza de su juego y la seguridad que tiene para restar los saques y las pelotas más difíciles.

No hay ninguno que juegue con tanto cálculo é inteligencia como él; sabe que correr, cansa, y no corre; sabe que dando boleas de sobrebrazo gasta la articulación y se expone á una desgracia, y da de costado; sabe que hablando y avisando mucho al delantero se le confunde y azora, y habla muy poco. Conoce perfectamente el manejo de la cesta y juega con dominio la bolea, el revés, el revés-aire, y sobre todo, el bote pronto, para el cual no tiene rival.

Tandilero es un jugador serio y formal, en quien el público madrileño tiene gran confianza; juega con conciencia, á ganar siempre, atendiendo al deber de cumplir con los aficionados que le distinguen y aplauden. No hay que esperar nunca de él desplantes ni imprudencias, que otros se permiten; y si todos los pelotaris tuvieran la cultura y amor propio que él tiene, no había que temer que el entusiasmo desapareciera.

MUCHACHO

Saturnino Echevarría nació en Montevideo, y tiene veintitrés años de edad. Hizo sus estudios en Tolosa, volvió después á su país natal, y allí se hizo pelotari, habiendo obtenido muchos triunfos, jugando á mano primero y después á cesta.

Es discípulo de Beloqui, aunque su juego es completamente diferente, debido á su carácter y temperamento.

En 1891, cuando se inauguró *Jai-Alai*, vino de América á jugar en unión de Tandilero, formando con él la pareja llamada americana, única que en aquella época podía competir con la pareja Portal-Irún.

Tiene algunos defectos disculpables, debido á su temperamento nervioso y vehemente, á la codicia en el juego y á la falta de malicia en el saque, pero reune otras buenas cualidades; es jugador de conciencia y voluntad, es trabajador, tiene muy buena bolea, y si pudiera dominar algo sus nervios, sería uno de los mejores delanteros.

Es el pelotari más ágil y ligero que existe, el que más corre, siguiendo siempre á la pelota con los ojos y con los pies; es en este punto todo lo contrario de Tandilero.

Su principal defecto es el saque, aunque en mi concepto, todos los jugadores debían tenerlo claro y noble como él para que puedan ser devueltos y los tantos resulten peloteados y reñidos, pues nada mas tonto y aburrido que un partido en que se hagan mu-

chos tantos de saque de esos que hace Portal, y que se les llama malamente buenos saques, cuando debe llamarse buenos á los claros y malos á esos.

GAMBORENA

Victoriano Gamborena es de Rentería, tiene veinte años, y como la mayor parte de los pelotaris, es de origen humilde. Fué boyero primero y zapatero después, pero su afición al juego de pelota le dominaba y aprovechaba cuantos momentos le quedaban libres para pelotear en el frontón de su pueblo, hasta que consiguió aprender.

Este es hoy día el pelotari más admirado y querido de los aficionados, el que más simpatías tiene, el niño mimado, y no es seguramente por su figura, que no tiene nada de distinguida, sino por lo mucho y bien que juega, y sobre todo, porque no hay ningún jugador que le aventaje en amor propio y de ninguno se puede decir con más razón que de éste, que juega siempre á ganar. Dígalo si no su última campaña en Madrid, que de 42 partidos, ganó 36.

De cuerpo pequeño, delgado é inarmónico, completamente distinto de los demás pelotaris, Gamborena no tiene la fuerza de su paisano Elícegui, pero suple bien este defecto físico con su prodigiosa habilidad y destreza.

Es sin duda alguna el pelotari más completo que existe en la actualidad, es un perfecto zaguero y un incomparable delantero, hace todas las jugadas con asombrosa precisión, tiene más facilidad que ninguno

para ganar y matar tantos, juega cortadas sobre la raya muy bien, entra de revés-aire con brío, y cuando coge una pelota entregada, la envía á los últimos cuadros, juega la bolea de sobrebrazo, que es la más fuerte y difícil, la bolea de costado, el sotamano, el botibolea, el revés, cortadas, rasas, dos paredes, y sobre todo, lo que más entusiasma y le hace ganar atronadores aplausos, es la facilidad que tiene para coger las pelotas de bote pronto.

No tiene la fuerza ni el saque de Portal, pues su saque es flojo y noble, como debe ser, pero es mucho más completo que él, y si en los dos partidos de desafío que jugó perdió, no fué seguramente por su culpa, sino porque la táctica de sus contrarios fué eliminarle completamente y no dejarle entrar en juego. Puede asegurarse que en todo partido que él pueda entrar y pelotear en el dentro, gana siempre.

Tiene la inteligencia directora de Cosme, reune todas las cualidades necesarias á un buen jugador, sabe rematar adelante, atrás, en los huecos, está en todas partes, coge todas las pelotas, por difíciles que sean, es incansable, no se sienta jamás durante un partido, tiene una energía de hierro, es astuto como una zorra, corre como un galgo, salta por las paredes como una ardilla, busca la pelota por todas partes y ejecuta toda clase de jugadas.

No hay quien defienda el dinero del público más que él y ninguno que inspire, y con razón, más confianza. El momio, cuando él juega, sale por él.

Además de las condiciones buenas de jugador, tiene cualidades morales inapreciables; es bueno,

franco y sencillo, ama mucho su país natal, la celebridad no le engríe, como á otros les sucede, y los aplausos y halagos que el público le tributa no han hecho cambiar su carácter.

BELOQUI

Román Beloqui es el maestro de muchos pelotaris. Delantero de primera fuerza, cuando está de buenas, con su conocimiento en el juego domina él solo á sus contrarios, pero es muy desigual, y cuando está de malas, juega peor que un delantero de segunda.

Es un jugador muy discutido, tiene muchos admiradores y adversarios, debido á su carácter y á la diferencia de un día á otro en su juego.

Es muy ágil, tiene muy buena bolea y una fuerza colosal de brazo, que cuando quiere, desarrolla en sus saques y jugadas, ganando cuantos tantos quiere.

Su jugada favorita, en la que no tiene rival, es la *dejada*, jugada dificilísima y que desconcierta y cansa al adversario.

Su carácter y temperamento es despreocupado y apático, y esto le ha hecho escuchar á veces censuras cuando ha hecho malas jugadas, en cuyos casos le sucede lo contrario que á los demás pelotaris, que cuando hacen una errada se desesperan, juran y demuestran un disgusto que es posible no sientan. Beloqui, por el contrario, hace una pifia y permanece impasible, sin demostrar el menor disgusto, aunque interiormente sufra más que otros.

Este modo de ser hace que no sea tan simpático á una parte del público como otros jugadores y que no tengan en él la confianza que deben tener, pues no hay duda que á pesar de sus defectos es un pelotari de conciencia. Es también uno de los más distinguidos, elegantes é ilustrados que existen.

EL MANCO DE VILLABONA

Un pelotari que no posee más que el brazo izquierdo y con él ha hecho más que ningún otro delantero con sus dos brazos, y hoy, á pesar de su edad y de su decadencia, cuando se creía que después de tanto jugar había perdido la fuerza y sus extraordinarias facultades de jugador y se había retirado, se presenta de nuevo con su juego de siempre, con mucho brío y pegando más que la mayor parte de los delanteros de primera.

Pedro Yarza es de Villabona, y tiene treinta y cuatro años. De origen muy pobre y de aspecto humilde y campesino, su figura le favorece muy poco, pero viéndole jugar se hace simpático por su admirable habilidad y por su desgracia de faltarle un brazo.

Su juego, como el de todo jugador zurdo delantero, es desigual, engañoso y traidor, un juego al revés, desquiciado y molesto, exento en general de nobleza, rastrero en ocasiones, de poder y energía otras y siempre extraño y excepcional.

Tiene una fuerza de brazo extraordinaria, un manejo de cesta maravilloso, un juego enérgico y

vigoroso, zaragatero, lleno de astucia y de dificultades que desconciertan al más hábil jugador.

Es un concienzudo jugador, en quien se puede tener absoluta confianza.

MARDURA

Juan José Eceiza nació en Azpeitia, y tiene veintinueve años.

Como el Manco, Samperio y otros, es éste un pelotari que, siendo joven, ha perdido facultades por consecuencia de lo muchísimo que ha jugado; tiene el brazo lastimado y no juega hace tiempo.

Es uno de los pelotaris zagueros mejores que existen, de los de más amor propio, de los que más han jugado, de los poquísimos que han sabido ganar en diferentes ocasiones 12 partidos seguidos, y de los que más triunfos han conseguido en España y en América.

Su juego ha sido elegante y distinguido, juego más de habilidad que de fuerza, posee una maestría extraordinaria para dirigir un partido y conocer los efectos de la pelota, segurísimo para enganchar y colocarla sin dificultad, es ágil y tiene facilidad para levantar los saques por difíciles que sean, conoce perfectamente todas las jugadas, cortadas, dos paredes, de revés y bolea.

Muy pocos jugadores existen que sean tan populares y hayan oído ovaciones tan entusiastas como Mardura.

Juzgado moralmente se le puede comparar solamente á dos ó tres de los mejores, que son los únicos que saben ganar varios partidos seguidos.

ELÍCEGUI

Vicente Elícegui. Este simpático pelotari es de Rentería y tiene veintisiete años.

Es uno de los que con más gusto ve jugar el público, de los más distinguidos y simpáticos, el de más peso y de los pocos cuyo origen no es muy humilde.

Jugador delantero, enérgico y poderoso, tiene una cualidad que le distingue; la nobleza en el juego. El no se vale nunca de ardides rateriles; todas sus jugadas, empezando por el saque, son nobles, claras y majestuosas.

Domina todas las jugadas, lo mismo de bolea que de revés, tiene una fuerza hercúlea, que sin hacer el menor esfuerzo le permite enviar la pelota á los últimos cuadros.

Otra de las buenas cualidades que reune es la prudencia. Jamás se le ve hacer un desplante, ni dar muestras de desagrado aunque haya de escuchar censuras.

Es jugador de mucha conciencia, en quien el público tiene absoluta confianza, uno de los que más defienden los intereses de los jugadores y de los que ponen de su parte todo lo posible por ganar.

Hace poco alcanzó un triunfo como pocos habrá conseguido en su vida y que es digno de que se recuerde. Jugaba en *Fiesta-Alegre* con el Chiquito de

Abando en contra de Portal y Araquistain. Tenía 43 tantos por 48 y el saque Portal, que había estado todo el partido hecho un coloso. El dinero estaba 100 á 5, puesto que nadie creía pasarían de los 43 tantos. Entró en juego Elícegui de un modo extraordinario, hizo un esfuerzo supremo empleando una fuerza, agilidad y seguridad asombrosas, y él solo ganó los 7 tantos que le faltaban, dejando al gran Portal en sus 48 tantos. Este hecho da clara idea de lo que él sabe y puede.

No tiene más que un defecto; su excesivo desarrollo corporal, que no le permite tener la agilidad necesaria, pero esto lo compensa bien con su buen deseo y voluntad.

SAMPERIO

Luis Samperio, el antiguo inseparable compañero de Elícegui, nació en Rentería, en el pueblo de los pelotaris, el 3 de Diciembre de 1866.

Este célebre jugador, rey de los zagueros, pertenece á una familia distinguida, de posición desahogada, y es el único tal vez que es pelotari por verdadera vocación, sin ambición por el dinero, que no necesitaba.

Es el más distinguido é ilustrado de los pelotaris, habla perfectamente el francés, toca muy bien el piano y ha sido director de la música de su pueblo.

Aunque su entusiasmo por la música ha sido y es muy grande, ha sido mayor su afición al juego de pe-

lota, cuya profesión le prohibían en absoluto abrazar sus padres, y para conseguir su propósito rogó mucho, suplicó más y todo fué inútil; tuvo que apelar á un recurso extremo, á la desobediencia. Para jugar el primer partido, que fué con Elícegui, en Bilbao, tuvo que marcharse por dos días de su casa contra la voluntad de sus padres, y así siguió haciéndolo hasta que consiguió su permiso.

Ha estado varias veces en Buenos Aires, donde ha conseguido grandes triunfos, jugando en unión de Elícegui, con quien formaba una pareja llamada invencible, y derrotando siempre á cuantos con ellos medían sus fuerzas.

Es el jugador zaguero más fuerte y mejor que se ha conocido. Su jugada favorita, que le ha distinguido de todos y hecho célebre, es la bolea alta, la que más castiga el brazo, por lo que se le ha resentido varias veces. La bolea de Samperio no admite comparación con la de ningún otro; es la bolea rápida, dura y elegante.

Hace tiempo que no juega por haber tenido el brazo caído, pero restablecido ya, tendremos muy pronto el gusto de verle jugar en el nuevo frontón, donde está contratado.

Posee la cualidad de dirigir los partidos como nadie, indica al compañero el juego que ha de hacer, hasta la postura que debe adoptar, no pára ni decae un momento, y con su distinguido y poderoso juego, estimula al contrario y da al espectáculo la animación é interés que debe tener.

Es modesto, franco y leal, prudente y bien edu-

cado, demostrando sus buenas cualidades en todos sus actos.

Juzgado moralmente como jugador, es de los poquísimos que no ofrecen la menor duda respecto á su conciencia; en ninguno se debe tener más confianza de que siempre hace cuanto puede por ganar, que en él.

EL ZURDO DE ABANDO

Enrique Atazar, de Abando, tiene veintiséis años.

Este es un pelotari desconocido todavía para la mayor parte del público de Madrid y que pronto tendrá ocasión de admirar en el frontón de las Salesas.

Es un jugador de primera, que domina todos los juegos, que juega de delantero y zaguero, aunque con preferencia esto último; es muy seguro, tiene una fuerza de brazo extraordinaria, y una bolea limpia y elegante que puede compararse á la de Samperio; es incansable y no decae jamás.

Yo le he visto jugar varios partidos el verano pasado en Bilbao y San Sebastián, y confieso que como delantero me gusta tanto como Irún, y como zaguero tanto como el Chiquito de Abando.

Su aspecto previene al público desde luego á su favor; es alto, figura distinguida y simpática, prudente como el que más, reune todas las buenas cualidades que debe tener un hombre; tiene mucho amor propio, defiende muy bien el dinero apostado por él, y se puede jugar á su favor con la absoluta seguridad de que ha de ganar más partidos que perder.

Yo espero que en la próxima campaña que va á jugar en Madrid, le esperan muchos triunfos.

NAVARRETE

Juan Rincón nació en Eibar, tiene diez y ocho años, y á pesar de su corta edad y de su poco desarrollo físico, pues parece un niño, es uno de los mejores zaguerosque existen.

Tenía adquirido ya el título de jugador de primera en Bilbao, y ahora acaba de obtenerlo en Madrid, donde le hemos visto varios partidos, ganándolos casi todos.

Tiene cualidades excepcionales de pelotari, y si tuviera la fuerza que tiene el Chiquito de Abando, sería sin duda el mejor de los jugadores, puesto que es el más seguro de todos; no hay quien juegue mejor el revés-aire ni quien espere con la precisión matemática que él espera las pelotas, que en vez de buscarlas, más bien parece que van á buscarle y á colocarse en su cesta. Tal es el efecto que hace verle esperar una pelota con los pies quietos, sin moverse, y tal el estudio que tiene hecho de la dirección y fuerza que han de llevar, que antes de dar en el frontón ya sabe dónde han de ir á caer, y allí las espera sin precipitaciones, sin correr y sin cansarse.

Su aspecto es simpático y bueno, es muy prudente y jugador de conciencia, que sabe jugar y defiende su puesto como el que más.

Si atiende bien los consejos de su padre, que creo

desoye con frecuencia, llegará á ser el mejor pelotari.

BARRIOLA

Salvador Barriola es un jugador delantero de la escuela de Portal, de quien es hermano político. Nació en San Sebastián y tiene veintitrés años.

Su principal ventaja sobre los demás es el saque, al que imprime toda la fuerza de su poderoso brazo, siendo muchas veces imposible devolverlo.

Tiene muy buena bolea, pero nada más, pues el revés no lo sabe jugar. Es sumamente desigual, y su carácter y sus defectos si no los corrige, harán que siempre cuente con pocas simpatías entre el público, porque además de que su aspecto no tiene nada de distinguido, se permite á veces libertades que hacen malísimo efecto y levantan protestas en el público.

En resumen, es un jugador que sabe jugar, que tiene una fuerza extraordinaria y un saque comparable solamente al de Portal, que cuando está de buenas, lo que no sucede con frecuencia, juega más que ningún otro delantero, pero cuando está de malas, no hay quien juegue peor, ni quien pifie y cometa más erradas. Esta manera de jugar hace muchas veces desconfiar á los espectadores, sobre todo cuando juega en un partido en contra de Portal, que rara vez gana.

Tiene la pretensión de ser el mejor delantero y se encuentra siempre dispuesto á desafiar á los demás

pelotaris; sin embargo del amor propio que esto revela, no gana casi nunca dos partidos seguidos.

PEDRÓS

Gabriel Pedrós nació en Orio el 22 de Agosto de 1870.

Su primer oficio fué ebanista, pero su afición al juego de pelota le dominó, y en vez de ir al taller se iba al frontón, sin hacer caso de los fuertes castigos que su padre le imponía, hasta que consiguió aprender.

Hace cinco años se fué contratado á América, donde ganó muchos partidos, muchos aplausos y mucho dinero.

El año pasado volvió á España y le vimos jugar en Madrid, considerándole desde luego el zaguero de más fuerza que se ha visto y el mejor, hasta que ha medido sus fuerzas con el Chiquito de Abando y ha sido derrotado.

Es el que ha tenido que sostener aquí partidos más fuertes, luchando con un delantero de segunda contra dos ó tres jugadores de primera, y los días que ha estado seguro, todo ha sido poco para él, que con su fuerza hercúlea lo ha dominado todo.

Esta temporada ha empezado más flojo que otras, á consecuencia, sin duda, de una enfermedad que ha sufrido, pero ya está restablecido, y es de suponer que pronto volveremos á ver al Pedrós de antes, y sus admiradores volverán á tener la confianza que en parte habían perdido.

COSME

Cosme Echevarría es de Rentería, del pueblo de más y mejores pelotaris, y tiene veintitrés años de edad.

Su figura no le favorece mucho, es ruda y vulgar, aunque últimamente se ha afinado algo, pero ésto no quita para que Cosme sea un pelotari de primera, uno de los más queridos del público y en quien tiene completa confianza.

Ha estado también en Buenos Aires como todos sus paisanos y con el mismo buen resultado que ellos.

Es incansable, de gran resistencia y segurísimo, devuelve cuanto hay que devolver y es un maestro en el arte de dirigir partidos, avisando continuamente al compañero las jugadas que ha de hacer ó las que ha de dejar.

Juega bastante bien la bolea, aunque su especialidad es el revés y revés-aire, su juego está desprovisto de filigranas, pero es fuerte y sólido.

Como pelotari se puede considerar uno de los más prudentes y de más conciencia, pudiendo apostar por él, en la seguridad de que defenderá bien el dinero y que hará siempre cuanto pueda por ganar.

Es de los jugadores más formales, más serios y más honrados que hay, refractario á desplantes de mal gusto, poco amigo de juergas, que tanto perjudican á otros.

ARAQUISTAIN

Luis de Araquistain es otro de los zagueros de primera, querido y considerado del público, que juega muy bien, tiene mucha resistencia, y si lleva un delantero que le secunda, juega de un modo admirable.

Nació en Marquina el 7 de Abril de 1869, dominándole desde niño la afición al juego de pelota.

A los diez y ocho años fué contratado á América, de donde regresó un año después, y más tarde volvió á marcharse.

Es de los que más partidos ha jugado en Madrid desde la inauguración de *Jai-Alai*, y de los que con más gusto ve jugar el público.

Juega siempre con ánimo de ganar y se puede tener confianza para apostar por él, pues defiende bien el partido hasta el último tanto, y es de los que ganan más que pierden.

Su aspecto es simpático y atractivo, es humilde y prudente y tiene mucha conciencia.

SARASÚA

José Sarasúa es el pelotari obligado, puede decirse, de los frontones de Madrid, de recurso para las empresas, porque además de ser un buen jugador, reune la cualidad de ser un buen delantero y zaguero, aunque su especialidad es lo último, que es donde puede desarrollar su juego de fuerza, resistente é incansable.

Es el que más partidos ha jugado desde hace un año, pues apenas hay combinación donde no entre él.

Aunque ha adelantado mucho, le falta todavía asegurarse algo.

Su figura demuestra bien pronto su origen humilde y campesino, no tiene nada de distinguido, pero es prudente, juega muy bien y con deseos de ganar siempre, y esto le ha creado muchas simpatías y partidarios.

Su juego no tiene adorno de ninguna especie, juega bien el revés-aire y muy buenas cortadas, y el día que está de buenas, que no siempre sucede, domina con su fuerza á sus contrarios.

Gana más partidos que pierde, y se puede tener confianza en él.

PASIEGUITO

Manuel Gómez es de los jugadores más distinguidos y limpios que hemos visto. Vino por primera vez á jugar en Madrid la primavera pasada, y desde luego se le concedió el título de pelotari de primera.

Jugador zaguero muy brillante y fuerte, castiga mucho y resiste la lucha con sangre de jugador, prodigando demasiado la bolea, que es su jugada favorita y en la que se puede comparar á Samperio. Debido á esta jugada tuvo la desgracia de resentírsele el brazo y ha estado mucho tiempo sin jugar, pero afortunadamente ya está restablecido y pronto ten-

dremos ocasión de verle jugar en el frontón de las Salesas.

Es muy joven todavía, de aspecto simpático, y aunque ha jugado muy poco en Madrid, cuenta con muchas simpatías y hay verdadero deseo por verle jugar.

Pelotari de conciencia, defiende el partido como el que más y se debe tener absoluta confianza.

BRAU

Juanito Brau es otro jugador que tiene muchas simpatías en Madrid.

Su juego es delantero, su especialidad el saque, tiene bastante fuerza, muy buena bolea y juega con limpieza, pero es muy desigual, pues mientras algunos días juega tanto como Irún, otros no hace nada de particular, y debido á esto y á que pierde tantos partidos como gana, aunque se le ve jugar con gusto, no es de los que más entusiasman al público ni de los que más confianza inspiran.

EMBIL

Víctor Embil nació en Orio el 12 de Abril de 1868, pertenece á una familia distinguida y su origen no es tan humilde como el de la mayoría de los pelotaris.

Su primer oficio fué ebanista, siendo muy querido de sus maestros, pero la afición al juego de pelota le

dominaba y concluyó por cambiarla por el cepillo.

Ha estado varias veces en Buenos Aires, donde cuenta con muchas simpatías y ha obtenido muchos aplausos.

Es un jugador delantero muy bueno y apreciado del público, tiene muy buena bolea, mucha habilidad, entra y castiga mucho, es seguro, tiene mucho amor propio y defiende los partidos.

MACHÍN

Casto Suinaga. Otro pelotari delantero de la categoría de Embil, que también cuenta con muchas simpatías.

Tiene buen saque, buena bolea, bastante fuerza, entra mucho extendiendo, tiene jugadas de destreza y habilidad para ganar los tantos, juega muy bien, cuando quiere, y conoce el juego; pero es algo desigual, pierde á veces las jugadas más fáciles, y esto hace que parte del público no tenga en él la confianza que debía tener.

Aunque es un buen jugador, pocas veces gana dos partidos seguidos.

URANGA

Félix Uranga. Aunque no pongo el último á este pelotari, creo es el lugar que debe corresponderle, no porque sea el peor jugador, que no lo es, ni porque carezca de condiciones, sino porque es de los que más partidos pierden.

Tiene mucha fuerza de brazo, más que ninguno de los delanteros de segunda, buena bolea, y cuando está de buenas, que rara vez sucede, es pelotari de grandes bríos, manda las pelotas á los últimos cuadros, pero es sumamente desigual é inseguro, se quema y azora con facilidad, pesa demasiado y le falta agilidad y resistencia.

No dudo que algunas veces habrá ganado dos ó más partidos seguidos, pero yo nunca lo he visto.

ITURRIOZ

José Iturrioz es un jugador zaguero distinguido, segurísimo, que juega muy bien sobre todo el revés-aire, pero que tiene poca resistencia.

Lástima grande que su constitución física no sea más fuerte que le permitiera desarrollar sus extraordinarias facultades de jugador.

Tiene muy buena voluntad, juega siempre cuanto puede, tiene mucho amor propio, defiende bien su puesto, y se puede asegurar que hace cuanto de él depende por ganar.

CHITIVAR

Bautista Otegui. Pelotari zaguero de fuerza extraordinaria que cuenta con bastantes simpatías.

No tiene más que revés, y juega muy bien las cortadas largas y dos paredes. Es el zaguero de más fuerza que hoy existe, el que con más facilidad manda la pelota á los últimos cuadros ó al rebote, pero

es inseguro, y aunque ha adelantado mucho, le falta todavía bastante para figurar entre los de primera.

Tiene muy buena voluntad, juega siempre con deseo de ganar, es prudente y simpático, y si consigue asegurar su juego, no habrá quien pueda con él.

SALSAMENDI

Luis Salsamendi es un jugador de segunda, de pocas pretensiones y con muy buena voluntad. Es un zaguero bastante bueno, que juega bien el revés y algo la bolea, de resistencia y que tiene mucho amor propio.

Tiene la buena condición de restar muy bien los saques, aunque sean muy difíciles, y el día que está seguro juega tanto como muchos pelotaris de primera.

OZORO

Pedro Ozoro es un zaguero, que aunque es joven todavía, ha perdido facultades. Es un pelotari que juega bien el revés y muy bien la bolea, muy seguro, pero que hoy juega con miedo ó con poca fuerza, pues las boleas las juega de costado y con dificultad llegan las pelotas al frontón.

ARANA

Andrés Arana es un pelotari delantero muy joven, de grandes bríos y de porvenir. Tiene mucha fuerza,

muy buen saque, y juega perfectamente el revés y muy poco la bolea.

Es un jugador de segunda, que llegará á ascender á primera tan pronto como se asegure más, aprenda lo poco que le falta y se acostumbre á jugar la bolea, indispensable para ser perfecto delantero.

ECHEVESTE

Juan Echeveste, jugador zaguero poco conocido del público de Madrid, es un pelotari que reune muy buenas condiciones y que puede alternar bien entre los mejores. Es muy seguro, juega muy bien el revés y revés-aire, tiene mucha fuerza y pega fuerte; juega siempre con deseos de ganar, con conciencia, y es muy prudente.

MONDRAGÓN

Pedro Legarrigartu. Este pelotari es completamente desconocido en Madrid, acaba de llegar de América y viene precedido de mucha fama. Yo le he visto jugar en Bilbao y puedo decir que es un jugador delantero de primera.

Es muy robusto y muy joven todavía, y por consiguiente tiene tiempo para perfeccionar lo poco que le falta.

Tiene un brazo fuerte y poderoso, juega bien la bolea y el revés, es muy ágil é incansable, conoce bien todas las jugarretas del dentro, incluso las deja-

das, y en mi concepto, es un pelotari que ha de dar que hablar en cuanto se asegure más.

CHIQUITO DE ONDÁRROA

Quintín Besaguren. Es un jugador principiante, muy joven, y que juega ya más que algunos que llevan muchos años jugando. Conoce bien todas las jugadas del delantero, tiene fuerza y vigor para los saques, hace muy buenas cortadas, juega muy bien el revés y el revés-aire, y llegará muy pronto á ser un pelotari de primera.

Es prudente y simpático, y juega siempre con muy buen deseo de ganar cuantos partidos juega.

LASA

Tiburcio Lasa es un pelotari de segunda, muy discreto, que llena bien su puesto, un zaguero bastante seguro, que juega bien el revés, tiene bastante resistencia y buena voluntad. Es joven y tiene tiempo para hacer progresos.

ALÍ

Alejandro Aranzabel. Otro pelotari de segunda, joven y poco desarrollado todavía, de poca resistencia, pero con buen deseo. Juega bastante bien el revés y algo la bolea, y lo mismo que el anterior, tiene tiempo para aprender y mejorar sus facultades.

OCHANDIANO

Un jugador de segunda, de pocas pretensiones, desconocido en Madrid, y que ha de gustar.

Es un zaguero muy seguro y fuerte, que juega algo de bolea y muy bien de revés, de bastante resistencia, muy buena voluntad y buen deseo de agradar al público.

Todavía es muy joven, y tiene tiempo para mejorar sus facultades.

Creo he hecho ya mención de todos los pelotaris modernos que tienen la *alternativa*, y si alguno queda, será porque no le conozco ó por olvido involuntario.

Entre los principiantes hay algunos que están demostrando que tienen condiciones y que pronto podrán alternar con los mayores. Citaré los siguientes, que son los que más se distinguen:

Madariaga, jugador delantero y zaguero, que reune más condiciones para lo último y que se distingue por su seguridad, su bolea y la fuerza de su brazo.

Zalacain, delantero de empuje, de gran fuerza y con un saque estilo Portal, pero muy inseguro.

Bilbaino, delantero muy seguro y aplaudido, marrullero y conocedor de todas las jugadas, estilo Gamborena.

Aguirre (Pequeño Pedrós), zaguero que se distin-

gue por su fuerza, y que cuando se asegure, podrá alternar con ventaja con muchos de primera.

Bachiller, jugador zaguero, segurísimo, que juega muy bien el revés-aire.

Pequeño de Abando, zaguero seguro, de poca fuerza todavía y de la misma escuela que su hermano el Chiquito.

Gordito, jugador zaguero y delantero muy seguro y de fuerza.

Salazar (Narciso), zaguero de bastante fuerza y muy seguro.

Ibaceta, zaguero muy bueno, seguro y de empuje, que puede alternar con ventaja con muchos mayores.

Garro (Angel, Emilio é Hilario), tres hermanos que los tres llegarán á ser jugadores de primera.

BASES

PARA EL PRORRATEO EN LOS PARTIDOS SIN TERMINAR

Para encontrar el tanto por ciento que se gana ó pierde en un partido sin terminar, se multiplican por ciento los tantos que un bando lleva de ventaja sobre otro, y el resultado se divide por los tantos que al que tiene menos le faltan para llegar á los 50 ó á los tantos á que sea el partido.

Para mayor claridad pondré algunos ejemplos, tomando por base partidos á 50 tantos.

Ejemplo de un partido en que quedan 12 por 15, y por consiguiente un bando tiene 3 tantos más que los otros y al otro le faltan 38 para llegar á los 50.

300 | 38
340 7'80 ó sea 8 por 100 lo que ganan unos y 92 por 100 lo que hay que devolver.
36

Ejemplo de un partido en que quedan en 20 × 25.

500 | 30
20'0 16'66
20'0
2'0

Blancos	*Azules*
—	—
20	25
Devolución 83 por 100.	Ganancia 17 por 100.

Ejemplo de un partido en que quedan en 26 X 32.

```
600  | 24
12'0   25
 0'0
```

Blancos	*Azules*
26	32
Devolución 75 por 100.	Ganancia 25 por 100.

Ejemplo de un partido en que quedan en 31 X 38.

```
700  | 19
13'0   36'84
 16'0
  08'0
   0'4
```

Blancos	*Azules*
31	38
Devolución 63 por 100.	Ganancia 37 por 100.

Ejemplo de un partido en que quedan en 37 X 42.

```
500  | 13
11'0   38'46
 06'0
  08'0
   0'2
```

Blancos	*Azules*
37	42
Devolución 62 por 100.	Ganancia 38 por 100.

Ejemplo de un partido en que quedan en 41 × 47.

```
600  | 9
 6'0   66'66
  6'0
   6'0
```

Blancos	*Azules*
47	41
Ganancia 67 por 100.	Devolución 33 por 100.

Nota. De 50 céntimos en adelante se cuentan por un entero, y no se cuentan si no llegan á 50.

TABLAS PARA LAS APUESTAS

EN LOS

PARTIDOS DE PELOTA SIN TERMINAR

Ganancia 2 por 100		Devolución 98 por 100	
Duros	*Ptas.*	*Duros*	*Ptas.*
1 —	0'05	1 —	4'90
2 —	0'15	2 —	9'80
3 —	0'25	3 —	14'70
4 —	0'35	4 —	19'60
5 —	0'45	5 —	24'50
6 —	0'55	6 —	29'40
7 —	0'65	7 —	34'30
8 —	0'75	8 —	39'20
9 —	0'85	9 —	44'10
10 —	0'95	10 —	49'00

Ganancia 3 por 100		Devolución 97 por 100	
1 —	0'10	1 —	4'85
2 —	0'25	2 —	9'70
3 —	0'40	3 —	14'55
4 —	0'55	4 —	19'40
5 —	0'70	5 —	24'25
6 —	0'85	6 —	29'10
7 —	1'00	7 —	33'95
8 —	1'15	8 —	38'80
9 —	1'25	9 —	43'65
10 —	1'40	10 —	48'50

Ganancia 4 por 100		Devolución 96 por 100	
1 —	0'15	1 —	4'80
2 —	0'35	2 —	9'60
3 —	0'55	3 —	14'40
4 —	0'75	4 —	19'20
5 —	0'95	5 —	24'00
6 —	1'15	6 —	28'80
7 —	1'30	7 —	33'60
8 —	1'50	8 —	38'40
9 —	1'70	9 —	43'20
10 —	1'90	10 —	48'00

Ganancia 5 por 100		Devolución 95 por 100	
Duros	*Ptas.*	*Duros*	*Ptas.*
1 —	0,25	1 —	4'75
2 —	0,45	2 —	9'50
3 —	0'70	3 —	14'25
4 —	0'95	4 —	19'00
5 —	1'20	5 —	23'75
6 —	1'40	6 —	28'50
7 —	1'65	7 —	33'25
8 —	1'90	8 —	38'00
9 —	2'15	9 —	42'75
10 —	2'40	10 —	47'50

Ganancia 6 por 100		Devolución 94 por 100	
1 —	0'25	1 —	4'70
2 —	0'55	2 —	9'40
3 —	0'85	3 —	14'10
4 —	1'15	4 —	18'80
5 —	1'40	5 —	23'50
6 —	1'70	6 —	28'20
7 —	2'00	7 —	32'90
8 —	2'30	8 —	37'60
9 —	2'55	9 —	42'30
10 —	2'85	10 —	47'00

Ganancia 7 por 100		Devolución 93 por 100	
1 —	0'30	1 —	4'65
2 —	0'65	2 —	9'30
3 —	1'00	3 —	13'95
4 —	1'30	4 —	18'60
5 —	1'65	5 —	23'25
6 —	2'00	6 —	27'90
7 —	2'35	7 —	32'55
8 —	2'65	8 —	37'20
9 —	3'00	9 —	41'85
10 —	3'35	10 —	46'50

Ganancia 8 por 100		Devolución 92 por 100	
Duros	*Ptas.*	*Duros*	*Ptas.*
1 —	0'35	1 —	4'60
2 —	0'75	2 —	9'20
3 —	1'10	3 —	13'80
4 —	1'50	4 —	18'40
5 —	1'90	5 —	23'00
6 —	2'30	6 —	27'60
7 —	2'65	7 —	32'20
8 —	3'05	8 —	36'80
9 —	3'45	9 —	41'40
10 —	3'80	10 —	46'00

Ganancia 9 por 100		Devolución 91 por 100	
1 —	0'40	1 —	4'55
2 —	0'85	2 —	9'10
3 —	1'25	3 —	13'65
4 —	1 70	4 —	18'20
5 —	2'15	5 —	22'75
6 —	2'55	6 —	27'30
7 —	3'00	7 —	31'85
8 —	3'45	8 —	36'40
9 —	3'85	9 —	40'95
10 —	4'30	10 —	45'50

Ganancia 10 por 100		Devolución 90 por 100	
1 —	0'45	1 —	4'50
2 —	0'95	2 —	9'00
3 —	1'40	3 —	13'50
4 —	1'90	4 —	18'00
5 —	2'40	5 —	22'50
6 —	2'85	6 —	27'00
7 —	3'35	7 —	31'50
8 —	3'80	8 —	36'00
9 —	4'30	9 —	40'50
10 —	4'80	10 —	45'00

Ganancia 11 por 100		Devolución 89 por 100	
Duros	*Ptas.*	*Duros*	*Ptas.*
1 —	0'50	1 —	4'45
2 —	1'05	2 —	8'90
3 —	1'55	3 —	13'35
4 —	2'10	4 —	17'80
5 —	2'60	5 —	22'25
6 —	3'15	6 —	26'70
7 —	3'65	7 —	31'15
8 —	4'20	8 —	35'60
9 —	4'75	9 —	40'05
10 —	5'25	10 —	44'50

Ganancia 12 por 100		Devolución 88 por 100	
1 —	0'55	1 —	4'40
2 —	1'15	2 —	8'80
3 —	1'70	3 —	13'20
4 —	2'30	4 —	17'60
5 —	2'85	5 —	22'00
6 —	3'45	6 —	26'40
7 —	4'00	7 —	30'80
8 —	4'60	8 —	35'20
9 —	5'15	9 —	39'60
10 —	5'75	10 —	44'00

Ganancia 13 por 100		Devolución 87 por 100	
1 —	0'60	1 —	4'35
2 —	1'20	2 —	8'70
3 —	1'85	3 —	13'05
4 —	2'45	4 —	17'40
5 —	3'10	5 —	21'75
6 —	3'70	6 —	26'10
7 —	4'35	7 —	30'45
8 —	4'95	8 —	34'80
9 —	5'60	9 —	39'15
10 —	6'20	10 —	43'50

Ganancia 14 por 100		Devolución 86 por 100	
Duros	*Ptas.*	*Duros*	*Ptas.*
1 —	0'65	1 —	4'30
2 —	1'30	2 —	8'60
3 —	2'00	3 —	12'90
4 —	2'65	4 —	17'20
5 —	3'35	5 —	21'50
6 —	4'00	6 —	25'80
7 —	4'70	7 —	30'10
8 —	5'35	8 —	34'40
9 —	6'00	9 —	38'70
10 —	6'70	10 —	43'00

Ganancia 17 por 100		Devolución 83 por 100	
Duros	*Ptas.*	*Duros*	*Ptas.*
1 —	0'80	1 —	4'15
2 —	1'60	2 —	8'30
3 —	2'40	3 —	12'45
4 —	3'25	4 —	16'60
5 —	4'05	5 —	20'75
6 —	4'85	6 —	24'90
7 —	5'70	7 —	29'05
8 —	6'50	8 —	33'20
9 —	7'30	9 —	37'35
10 —	8'15	10 —	41'50

Ganancia 15 por 100	Devolución 85 por 100
1 — 0'70	1 — 4'25
2 — 1'40	2 — 8'50
3 — 2'15	3 — 12'75
4 — 2'85	4 — 17'00
5 — 3'60	5 — 21'25
6 — 4'30	6 — 25'50
7 — 5'00	7 — 29'75
8 — 5'75	8 — 34'00
9 — 6'45	9 — 38'25
10 — 7'20	10 — 42'50

Ganancia 18 por 100	Devolución 82 por 100
1 — 0'85	1 — 4'10
2 — 1'70	2 — 8'20
3 — 2'55	3 — 12'30
4 — 3'45	4 — 16'40
5 — 4'30	5 — 20'50
6 — 5'15	6 — 24'60
7 — 6'00	7 — 28'70
8 — 6'90	8 — 32'80
9 — 7'75	9 — 36'90
10 — 8'60	10 — 41'00

Ganancia 16 por 100	Devolución 84 por 100
1 — 0'75	1 — 4'20
2 — 1'50	2 — 8'40
3 — 2'30	3 — 12'60
4 — 3'05	4 — 16'80
5 — 3'80	5 — 21'00
6 — 4'60	6 — 25'20
7 — 5'35	7 — 29'40
8 — 6'10	8 — 33'60
9 — 6'90	9 — 37'80
10 — 7'65	10 — 42'00

Ganancia 19 por 100	Devolución 81 por 100
1 — 0'90	1 — 4'05
2 — 1'80	2 — 8'10
3 — 2'70	3 — 12'15
4 — 3'60	4 — 16'20
5 — 4'55	5 — 20'25
6 — 5'45	6 — 24'30
7 — 6'35	7 — 28'35
8 — 7'25	8 — 32'40
9 — 8'20	9 — 36'45
10 — 9'10	10 — 40'50

Ganancia 20 por 100		Devolución 80 por 100	
Duros	*Ptas.*	*Duros*	*Ptas.*
1 —	0'95	1 —	4
2 —	1'90	2 —	8
3 —	2'80	3 —	12
4 —	3'80	4 —	16
5 —	4'80	5 —	20
6 —	5'75	6 —	24
7 —	6'70	7 —	28
8 —	7'65	8 —	32
9 —	8'60	9 —	36
10 —	9'60	10 —	40

Ganancia 23 por 100		Devolución 77 por 100	
Duros	*Ptas.*	*Duros*	*Ptas.*
1 —	1'10	1 —	3'85
2 —	2'20	2 —	7'70
3 —	3'30	3 —	11'55
4 —	4'40	4 —	15'40
5 —	5'50	5 —	19'25
6 —	6'60	6 —	23'10
7 —	7'70	7 —	26'95
8 —	8'80	8 —	30'80
9 —	9'90	9 —	34'65
10 —	11'00	10 —	38'50

Ganancia 21 por 100		Devolución 79 por 100	
1 —	1	1 —	3'95
2 —	2	2 —	7'90
3 —	3	3 —	11'85
4 —	4	4 —	15'80
5 —	5	5 —	19'75
6 —	6	6 —	23'70
7 —	7'05	7 —	27'65
8 —	8'05	8 —	31'60
9 —	9'05	9 —	35'55
10 —	10'05	10 —	39'50

Ganancia 24 por 100		Devolución 76 por 100	
1 —	1'15	1 —	3'80
2 —	2'30	2 —	7'60
3 —	3'45	3 —	11'40
4 —	4'60	4 —	15'20
5 —	5'75	5 —	19'00
6 —	6'90	6 —	22'80
7 —	8'05	7 —	26'60
8 —	9'20	8 —	30'40
9 —	10'35	9 —	34'20
10 —	11'50	10 —	38'00

Ganancia 22 por 100		Devolución 78 por 100	
1 —	1'05	1 —	3'90
2 —	2'10	2 —	7'80
3 —	3'15	3 —	11'70
4 —	4'20	4 —	15'60
5 —	5'25	5 —	19'50
6 —	6'30	6 —	23'40
7 —	7'35	7 —	27'30
8 —	8'40	8 —	31'20
9 —	9'50	9 —	35'10
10 —	10'55	10 —	39'00

Ganancia 25 por 100		Devolución 75 por 100	
1 —	1'20	1 —	3'75
2 —	2'40	2 —	7'50
3 —	3'60	3 —	11'25
4 —	4'80	4 —	15'00
5 —	6'00	5 —	18'75
6 —	7'20	6 —	22'50
7 —	8'40	7 —	26 25
8 —	9'60	8 —	30'00
9 —	10'80	9 —	33'75
10 —	12'00	10 —	37'50

Ganancia 26 por 100		Devolución 74 por 100	
Duros	*Ptas.*	*Duros*	*Ptas.*
1 —	1'25	1 —	3'70
2 —	2'45	2 —	7'40
3 —	3'70	3 —	11'10
4 —	4'95	4 —	14'80
5 —	6 20	5 —	18'50
6 —	7'45	6 —	22'20
7 —	8'70	7 —	25'90
8 —	9'95	8 —	29'60
9 —	11'20	9 —	33'30
10 —	12'45	10 —	37'00

Ganancia 27 por 100		Devolución 73 por 100	
1 —	1'25	1 —	3'65
2 —	2'55	2	7'30
3 —	3'85	3 —	10'95
4 —	5'15	4 —	14'60
5 —	6'45	5 —	18'25
6 —	7'75	6 —	21'90
7 —	9'05	7 —	25'55
8 —	10'35	8 —	29'20
9 —	11'65	9 —	32'85
10 —	12'95	10 —	36'50

Ganancia 28 por 100		Devolución 72 por 100	
1 —	1'30	1 —	3'60
2 —	2'65	2 —	7'20
3 —	4'40	3 —	10 80
4 —	5'35	4 —	14'40
5 —	6'70	5 —	18'00
6 —	8'05	6 —	21'60
7 —	9'40	7 —	25'20
8 —	10'75	8 —	28'80
9 —	12 05	9 —	32'40
10 —	13'40	10 —	36'00

Ganancia 29 por 100		Devolución 71 por 100	
Duros	*Ptas.*	*Duros*	*Ptas.*
1 —	1'35	1 —	3'55
2 —	2'75	2 —	7'10
3 —	4'15	3 —	10'65
4 —	5'55	4 —	14'20
5 —	6'95	5 —	17'75
6 —	8'35	6 —	21'30
7 —	9'75	7 —	24'85
8 —	11'10	8 —	28'40
9 —	12'50	9 —	31'95
10 —	13'90	10 —	35'50

Ganancia 30 por 100		Devolución 70 por 100	
1 —	1'40	1 —	3'50
2 —	2'85	2 —	7'00
3 —	4'30	3 —	10'50
4 —	5'75	4 —	14'00
5 —	7'20	5 —	17'50
9 —	8'60	6 —	21'00
7 —	10'05	7 —	24'50
8 —	11'50	8 —	28'00
9 —	12'95	9 —	31'50
10 —	14'40	10 —	35'00

Ganancia 31 por 100		Devolución 69 por 100	
1 —	1'45	1 —	3'45
2 —	2'95	2 —	6'90
3 —	4'45	3 —	10'35
4 —	5'95	4 —	13'80
5 —	7'40	5 —	17'25
6 —	8'90	6 —	20'70
7 —	10'40	7 —	24'15
8 —	11'90	8 —	27'60
9 —	13'35	9 —	31'05
10 —	14'85	10 —	34'50

Ganancia 32 por 100		Devolución 68 por 100	
Duros	*Ptas.*	*Duros*	*Ptas.*
1 —	1'50	1 —	3'40
2 —	3'05	2 —	6'80
3 —	4'60	3 —	10'20
4 —	6'10	4 —	13'60
5 —	7'65	5 —	17'00
6 —	9'20	6 —	20'40
7 —	10'75	7 —	23'80
8 —	12'25	8 —	27'20
9 —	13'80	9 —	30'60
10 —	15'35	10 —	34'00

Ganancia 33 por 100		Devolución 67 por 100	
1 —	1'55	1 —	3'35
2 —	3'15	2 —	6'70
3 —	4'75	3 —	10'05
4 —	6'30	4 —	13'40
5 —	7'90	5 —	16'75
6 —	9'50	6 —	20'10
7 —	11'05	7 —	23'45
8 —	12'65	8 —	26'80
9 —	14'25	9 —	30'15
10 —	15'80	10 —	33'50

Ganancia 34 por 100		Devolución 66 por 100	
1 —	1'60	1 —	3'30
2 —	3'25	2 —	6'60
3 —	4'85	3 —	9'90
4 —	6'50	4 —	13'20
5 —	8'15	5 —	16'50
6 —	9'75	6 —	19'80
7 —	11'40	7 —	23'10
8 —	13'05	8 —	26'40
9 —	14'65	9 —	29'70
10 —	16'30	10 —	33'00

Ganancia 35 por 100		Devolución 65 por 100	
Duros	*Ptas.*	*Duros*	*Ptas.*
1 —	1'65	1 —	3'25
2 —	3'35	2 —	6'50
3 —	5'00	3 —	9'75
4 —	6'70	4 —	13'00
5 —	8'35	5 —	16'25
6 —	10'05	6 —	19'50
7 —	11'75	7 —	22'75
8 —	13'40	8 —	26'00
9 —	15'10	9 —	29'25
10 —	16'80	10 —	32'50

Ganancia 36 por 100		Devolución 64 por 100	
1 —	1'70	1 —	3'20
2 —	3'45	2 —	6'40
3 —	5 15	3 —	9'60
4 —	6'90	4 —	12'80
5 —	8'60	5 —	16'00
6 —	10'35	6 —	19'20
7 —	12'05	7 —	22'40
8 —	13'80	8 —	25'60
9 —	15'55	9 —	28'80
10 —	17'25	10 —	32'00

Ganancia 37 por 100		Devolución 63 por 100	
1 —	1'75	1 —	3'15
2 —	3'55	2 —	6'30
3 —	5'30	3 —	9'45
4 —	7'10	4 —	12'60
5 —	8'85	5 —	15'75
6 —	10'65	6 —	18'90
7 —	12'40	7 —	22'05
8 —	14'20	8 —	25'20
9 —	15'95	9 —	28'35
10 —	17'75	10 —	31'50

Ganancia 38 por 100		Devolución 62 por 100	
Duros	*Ptas.*	*Duros*	*Ptas.*
1 —	1'80	1 —	3'10
2 —	3'60	2 —	6'20
3 —	5'45	3 —	9'30
4 —	7'25	4 —	12'40
5 —	9'10	5 —	15'50
6 —	10'90	6 —	18'60
7 —	12'75	7 —	21'70
8 —	14'55	8	24'80
9 —	16'40	9 —	27'90
10 —	18'20	10 —	31'00

Ganancia 39 por 100		Devolución 61 por 100	
1 —	1'85	1 —	3'05
2 —	3'70	2 —	6'10
3 —	5'60	3 —	9'15
4 —	7'45	4 —	12'20
5 —	9'35	5 —	15'25
6 —	11'20	6 —	18'30
7 —	13'10	7 —	21'35
8 —	14'95	8 —	24'40
9 —	16'80	9 —	27'45
10 —	18'70	10 —	30'50

Ganancia 40 por 100		Devolución 60 por 100	
1 —	1'90	1 —	3
2 —	3'80	2 —	6
3 —	5'75	3 —	9
4 —	7'65	4 —	12
5 —	9'60	5 —	15
6 —	11'50	6 —	18
7 —	13'40	7 —	21
8 —	15'35	8 —	24
9 —	17'25	9 —	27
10 —	19'20	10 —	30

Ganancia 41 por 100		Devolución 59 por 100	
Duros	*Ptas.*	*Duros*	*Ptas.*
1 —	1'95	1 —	2'95
2 —	3'90	2 —	5'90
3 —	5'90	3 —	8'85
4 —	7'85	4 —	11'80
5 —	9'80	5 —	14'75
6 —	11'80	6 —	17'70
7 —	13'75	7 —	20'65
8 —	15'70	8 —	23'60
9 —	17'70	9 —	26'55
10 —	19'65	10 —	29'50

Ganancia 42 por 100		Devolución 58 por 100	
1 —	2'00	1 —	2'90
2 —	4'00	2 —	5'80
3 —	6'00	3 —	8'70
4 —	8'05	4 —	11'60
5 —	10'05	5 —	14'50
6 —	12'05	6 —	17'40
7 —	14'10	7 —	20'30
8 —	16'10	8 —	23'20
9 —	18'10	9 —	26'10
10 —	20'15	10 —	29'00

Ganancia 43 por 100		Devolución 57 por 100	
1 —	2'05	1 —	2'85
2 —	4'10	2 —	5'70
3 —	6'15	3 —	8'55
4 —	8'25	4 —	11'40
5 —	10'30	5 —	14'25
6 —	12'35	6 —	17'10
7 —	14'40	7 —	19'95
8 —	16'50	8 —	22'80
9 —	18'55	9 —	25'65
10 —	20'60	10 —	28'50

Ganancia 44 por 100		Devolución 56 por 100	
Duros	*Ptas.*	*Duros*	*Ptas.*
1 —	2'10	1 —	2'80
2 —	4'20	2 —	5'60
3 —	6'30	3 —	8 40
4 —	8'40	4 —	11'20
5 —	10'55	5 —	14'00
6 —	12'65	6 —	16'80
7 —	14'75	7 —	19'60
8 —	16'85	8 —	22'40
9 —	19'00	9 —	25'20
10 —	21'10	10 —	28 00

Ganancia 47 por 100		Devolución 53 por 100	
Duros	*Ptas.*	*Duros*	*Ptas.*
1 —	2'25	1 —	2'65
2 —	4'50	2 —	5'30
3 —	6'75	3 —	7'95
4 —	9'00	4 —	10'60
5 —	11'25	5 —	13'25
6 —	13'50	6 —	15'90
7 —	15'75	7 —	18'55
8 —	18'00	8 —	21'20
9 —	20'30	9 —	23'85
10 —	22'55	10 —	26'50

Ganancia 45 por 100		Devolución 55 por 100	
1 —	2'15	1 —	2'75
2 —	4'30	2 —	5'50
3 —	6'45	3 —	8'25
4 —	8'60	4 —	11'00
5 —	10'80	5 —	13'75
6 —	12'95	6 —	16'50
7 —	15'10	7 —	19'25
8 —	17'25	8 —	22'00
9 —	19'40	9 —	24'75
10 —	21'60	10 —	27'50

Ganancia 48 por 100		Devolución 52 por 100	
1 —	2'30	1 —	2'60
2 —	4'60	2 —	5'20
3 —	6'90	3 —	7'80
4 —	9'20	4 —	10'40
5 —	11'50	5 —	13'00
6 —	13 80	6 —	15'60
7 —	16'10	7 —	18'20
8 —	18'40	8 —	20'80
9 —	20'70	9 —	23'40
10 —	23'00	10 —	26'00

Ganancia 46 por 100		Devolución 54 por 100	
1 —	2'20	1 —	2'70
2 —	4'40	2 —	5'40
3 —	6'60	3 —	8'10
4 —	8'80	4 —	10'80
5 —	11'00	5 —	13'50
6 —	13'20	6 —	16'20
7 —	15'45	7 —	18'90
8 —	17'65	8 —	21'60
9 —	19'85	9 —	24'30
10 —	22'05	10 —	27'00

Ganancia 49 por 100		Devolución 51 por 100	
1 —	2'35	1 —	2'55
2 —	4'70	2 —	5'10
3 —	7'05	3 —	7'65
4 —	9'40	4 —	10'20
5 —	11'75	5 —	12'75
6 —	14'10	6 —	15'50
7 —	16'45	7 —	17'85
8 —	18'80	8 —	20'40
9 —	21'15	9 —	22'95
10 —	23'50	10 —	25'50

Ganancia 50 por 100		Devolución 50 por 100	
Duros	*Ptas.*	*Duros*	*Ptas.*
1 —	2'40	1 —	2'50
2 —	4'80	2 —	5'00
3 —	7'20	3 —	7'50
4 —	9'60	4 —	10'00
5 —	12'00	5 —	12'50
6 —	14'40	6 —	15'00
7 —	16'80	7 —	17'50
8 —	19'20	8 —	20'00
9 —	21'60	9 —	22'50
10 —	24'00	10 —	25'00

Ganancia 51 por 100		Devolución 49 por 100	
1 —	2'40	1 —	2'45
2 —	4'85	2 —	4'90
3 —	7'30	3 —	7'35
4 —	9'75	4 —	9'80
5 —	12'20	5 —	12'25
6 —	14'65	6 —	14'70
7 —	17'10	7 —	17'15
8 —	19'55	8 —	19'60
9 —	22'00	9 —	22'05
10 —	24'45	10 —	24'50

Ganancia 52 por 100		Devolución 48 por 100	
1 —	2'45	1 —	2'40
2 —	4'95	2 —	4'80
3 —	7'45	3 —	7'20
4 —	9'95	4 —	9'60
5 —	12'45	5 —	12'00
6 —	14'95	6 —	14'40
7 —	17'45	7 —	16'80
8 —	19'95	8 —	19'20
9 —	22'45	9 —	21'60
10 —	24'95	10 —	24'00

Ganancia 53 por 100		Devolución 47 por 100	
Duros	*Ptas.*	*Duros*	*Ptas.*
1 —	2'50	1 —	2'35
2 —	5'05	2 —	4'70
3 —	7'60	3 —	7'05
4 —	10'15	4 —	9'40
5 —	12'70	5 —	11'75
6 —	15'25	6 —	14'10
7 —	17'80	7 —	16'45
8 —	20'35	8 —	18'20
9 —	22'85	9 —	21'15
10 —	25'40	10 —	23'50

Ganancia 54 por 100		Devolución 46 por 100	
1 —	2'55	1 —	2'30
2 —	5'15	2 —	4'60
3 —	7'75	3 —	6'90
4 —	10'35	4 —	9'20
5 —	12'95	5 —	11'50
6 —	15'55	6 —	13'80
7 —	18'10	7 —	16'10
8 —	20'70	8 —	18'40
9 —	23'30	9 —	20'70
10 —	25'90	10 —	23'00

Ganancia 55 por 100		Devolución 45 por 100	
1 —	2'60	1 —	2'25
2 —	5'25	2 —	4'50
3 —	7'90	3 —	6'75
4 —	10'55	4 —	9'00
5 —	13'20	5 —	11'25
6 —	15'80	6 —	13'50
7 —	18'45	7 —	15'75
8 —	21'10	8 —	18'00
9 —	23'75	9 —	20'25
10 —	26'40	10 —	22'50

Ganancia 56 por 100		Devolución 44 por 100	
Duros	*Ptas.*	*Duros*	*Ptas.*
1 —	2'65	1 —	2'20
2 —	5'35	2 —	4'40
3 —	8'05	3 —	6'60
4 —	10'75	4 —	8'80
5 —	13'40	5 —	11'00
6 —	16'10	6 —	13'20
7 —	18'80	7 —	15'40
8 —	21'50	8 —	17'60
9 —	24'15	9 —	19'80
10 —	26'85	10 —	22 00

Ganancia 57 por 100		Devolución 43 por 100	
1 —	2'70	1 —	2'15
2 —	5'45	2 —	4'30
3 —	8'20	3 —	6'45
4 —	10'95	4 —	8'60
5 —	13'65	5 —	10'75
6 —	16'40	6 —	12'90
7 —	19'15	7 —	15'05
8 —	21'85	8 —	17'20
9 —	24'60	9 —	19'35
10 —	27'35	10 —	21'50

Ganancia 58 por 100		Devolución 42 por 100	
1 —	2'75	1 —	2'10
2 —	5'55	2 —	4'20
3 —	8'35	3 —	6'30
4 —	11'10	4 —	8'40
5 —	13'90	5 —	10'50
6 —	16'70	6 —	12'60
7 —	19'45	7 —	14'70
8 —	22'25	8 —	16'80
9 —	25'05	9 —	18'90
10 —	27'80	10 —	21'00

Ganancia 59 por 100		Devolución 41 por 100	
Duros	*Ptas.*	*Duros*	*Ptas.*
1 —	2'80	1 —	2'05
2 —	5'65	2 —	4'10
3 —	8'45	3 —	6'15
4 —	11'30	4 —	8'20
5 —	14'15	5 —	10'25
6 —	16'95	6 —	12'30
7 —	19'80	7 —	14'35
8 —	22'65	8 —	16'40
9 —	25'45	9 —	18 45
10 —	28'30	10 —	20'50

Ganancia 60 por 100		Devolución 40 por 100	
1 —	2'85	1 —	2'00
2 —	5'75	2 —	4'00
3 —	8'60	3 —	6'00
4 —	11'50	4 —	8'00
5 —	14'40	5 —	10'00
6 —	17'25	6 —	12'00
7 —	20'15	7 —	14'00
8 —	23'00	8 —	16'00
9 —	25'90	9 —	18'00
10 —	28'80	10 —	20'00

Ganancia 61 por 100		Devolución 39 por 100	
1 —	2'90	1 —	1'95
2 —	5'85	2 —	3'90
3 —	8'75	3 —	5'85
4 —	11'70	4 —	7'80
5 —	14'60	5 —	9'75
6 —	17'55	6 —	11'70
7 —	20'45	7 —	13'65
8 —	23'40	8 —	15'60
9 —	26'35	9 —	17'55
10 —	29'30	10 —	19'50

Ganancia 62 por 100		Devolución 38 por 100	
Duros	*Ptas.*	*Duros*	*Ptas.*
1 —	2'95	1 —	1'90
2 —	5'95	2 —	3'80
3 —	8'90	3 —	5'70
4 —	11'90	4 —	7'60
5 —	14'85	5 —	9'50
6 —	17'85	6 —	11'40
7 —	20'80	7 —	13'30
8 —	23'80	8 —	15'20
9 —	26'75	9 —	17'10
10 —	29'75	10 —	19'00

Ganancia 63 por 100		Devolución 37 por 100	
1 —	3'00	1 —	1'85
2 —	6'00	2 —	3'70
3 —	9'05	3 —	5'55
4 —	12'05	4 —	7'40
5 —	15'10	5 —	9'25
6 —	18'10	6 —	11'10
7 —	21'15	7 —	12'95
8 —	24'15	8 —	14'80
9 —	27'20	9 —	16'65
10 —	30'20	10 —	18'50

Ganancia 64 por 100		Devolución 36 por 100	
1 —	3'05	1 —	1'80
2 —	6'10	2 —	3'60
3 —	9'20	3 —	5'40
4 —	12'25	4 —	7'20
5 —	15'35	5 —	9'00
6 —	18'40	6 —	10'80
7 —	21'50	7 —	12'60
8 —	24'55	8 —	14'40
9 —	27'60	9 —	16'20
10 —	30'70	10 —	18'00

Ganancia 65 por 100		Devolución 35 por 100	
Duros	*Ptas.*	*Duros*	*Ptas.*
1 —	3'10	1 —	1'75
2 —	6'25	2 —	3'50
3 —	9'35	3 —	5'25
4 —	12'45	4 —	7'00
5 —	15'60	5 —	8'75
6 —	18'70	6 —	10'50
7 —	21'80	7 —	12'25
8 —	24'95	8 —	14'00
9 —	28'05	9 —	15'75
10 —	31'15	10 —	17'50

Ganancia 66 por 100		Devolución 34 por 100	
1 —	3'15	1 —	1'70
2 —	6'30	2 —	3'40
3 —	9'50	3 —	5'10
4 —	12'65	4 —	6'80
5 —	15'80	5 —	8'50
6 —	19'00	6 —	10'20
7 —	22'15	7 —	11'90
8 —	25'30	8 —	13'60
9 —	28'50	9 —	15'30
10 —	31'65	10 —	17'00

Ganancia 67 por 100		Devolución 33 por 100	
1 —	3'20	1 —	1'65
2 —	6'40	2 —	3'30
3 —	9'60	3 —	4'95
4 —	12'85	4 —	6'60
5 —	16'05	5 —	8'25
6 —	19'25	6 —	9'90
7 —	22'50	7 —	11'55
8 —	25'70	8 —	13'20
9 —	28'90	9 —	14'85
10 —	32'15	10 —	16'50

Ganancia 68 por 100		Devolución 32 por 100	
Duros	*Ptas.*	*Duros*	*Ptas.*
1 —	3'25	1 —	1·60
2 —	6'50	2 —	3'20
3 —	9'75	3 —	4'80
4 —	13'05	4 —	6'40
5 —	16'30	5 —	8'00
6 —	19'55	6 —	9'60
7 —	22'80	7 —	11'20
8 —	26'10	8 —	12'80
9 —	29'35	9 —	14'40
10 —	32'60	10 —	16'00

Ganancia 69 por 100		Devolución 31 por 100	
1 —	3'30	1 —	1'55
2 —	6'60	2 —	3'10
3 —	9'90	3 —	4'65
4 —	13'20	4 —	6'20
5 —	16'55	5 —	7'75
6 —	19'85	6 —	9'30
7 —	23'15	7 —	10'85
8 —	26'45	8 —	12'40
9 —	29'80	9 —	13'95
10 —	33'10	10 —	15'50

Ganancia 70 por 100		Devolución 30 por 100	
1 —	3·35	1 —	1'50
2 —	6'70	2 —	3'00
3 —	10'05	3 —	4'50
4 —	13'40	4 —	6'00
5 —	16'80	5 —	7'50
6 —	20'15	6 —	9,00
7 —	23'50	7 —	10'50
8 —	26'85	8 —	12'00
9 —	30'20	9 —	13'50
10 —	33'60	10 —	15'00

Ganancia 71 por 100		Devolución 29 por 100	
Duros	*Ptas.*	*Duros*	*Ptas.*
1 —	3'40	1 —	1'45
2 —	6'80	2 —	2'90
3 —	10'20	3 —	4'35
4 —	13'60	4 —	5'80
5 —	17'00	5 —	7·25
6 —	20'45	6 —	8'70
7 —	23'85	7 —	10'15
8 —	27'25	8 —	11'60
9 —	30'65	9 —	13'05
10 —	34'05	10 —	14'50

Ganancia 72 por 100		Devolución 28 por 100	
1 —	3'45	1 —	1'40
2 —	6'90	2 —	2'80
3 —	10'35	3 —	4'20
4 —	13'80	4 —	5'60
5 —	17'25	5 —	7'00
6 —	20'70	6 —	8'40
7 —	24'15	7 —	9'80
8 —	27'60	8 —	11'20
9 —	31'10	9 —	12'60
10 —	34'55	10 —	14'00

Ganancia 73 por 100		Devolución 27 por 100	
1 —	3'50	1 —	1'35
2 —	7'00	2 —	2'70
3 —	10'50	3 —	4'00
4 —	14'00	4 —	5'40
5 —	17'50	5 —	6'70
6 —	21'00	6 —	8'10
7 —	24'50	7 —	9,45
8 —	28'00	8 —	10'80
9 —	31 50	9 —	12'15
10 —	35'00	10 —	13'50

Ganancia 74 por 100		Devolución 26 por 100	
Duros	*Ptas.*	*Duros*	*Ptas.*
1 —	3'55	1 —	1'30
2 —	7'10	2 —	2'60
3 —	10'65	3 —	3'90
4 —	14'20	4 —	5'20
5 —	17'75	5 —	6'50
6 —	21'30	6 —	7'80
7 —	24'85	7 —	9'10
8 —	28'40	8 —	10'40
9 —	31'95	9 —	11'70
10 —	35'50	10 —	13'00

Ganancia 75 por 100		Devolución 25 por 100	
1 —	3'60	1 —	1'25
2 —	7'20	2 —	2'50
3 —	10'80	3 —	3'75
4 —	14'40	4 —	5'00
5 —	18'00	5 —	6'25
6 —	21'60	6 —	7'50
7 —	25'20	7 —	8'75
8 —	28'80	8 —	10'00
9 —	32'40	9 —	11'25
10 —	36'00	10 —	12'50

Ganancia 76 por 100		Devolución 24 por 100	
1 —	3'60	1 —	1'20
2 —	7'25	2 —	2'40
3 —	10'90	3 —	3'60
4 —	14'55	4 —	4'80
5 —	18'20	5 —	6'00
6 —	21'85	6 —	7'20
7 —	25'40	7 —	8'40
8 —	29'15	8 —	9'60
9 —	32'80	9 —	10'80
10 —	36'45	10 —	12'00

Ganancia 77 por 100		Devolución 23 por 100	
Duros	*Ptas.*	*Duros*	*Ptas.*
1 —	3'65	1 —	1'15
2 —	7'35	2 —	2'30
3 —	11'05	3 —	3'45
4 —	14'75	4 —	4'60
5 —	18'45	5 —	5'75
6 —	22'15	6 —	6'90
7 —	25'85	7 —	8'05
8 —	29'55	8 —	9'20
9 —	33'25	9 —	10'35
10 —	36'95	10 —	11'50

Ganancia 78 por 100		Devolución 22 por 100	
1 —	3'70	1 —	1'10
2 —	7'45	2 —	2'20
3 —	11'20	3 —	3'30
4 —	14'95	4 —	4'40
5 —	18'70	5 —	5'50
6 —	22'45	6 —	6'60
7 —	26'20	7 —	7'70
8 —	29'95	8 —	8'80
9 —	33'65	9 —	9'90
10 —	37'40	10 —	11'00

Ganancia 79 por 100		Devolución 21 por 100	
1 —	3'75	1 —	1'05
2 —	7'55	2 —	2'10
3 —	11'35	3 —	3'15
4 —	15'15	4 —	4'20
5 —	18'95	5 —	5'20
6 —	22'75	6 —	6'30
7 —	26'50	7 —	7'35
8 —	30'30	8 —	8'40
9 —	34'10	9 —	9'45
10 —	37'90	10 —	10'50

Ganancia 80 por 100		Devolución 20 por 100	
Duros	*Ptas.*	*Duros*	*Ptas.*
1 —	3'80	1 —	1
2 —	7'65	2 —	2
3 —	11'50	3 —	3
4 —	15'35	4 —	4
5 —	19'20	5 —	5
6 —	23'00	6 —	6
7 —	26'85	7 —	7
8 —	30'70	8 —	8
9 —	34'55	9 —	9
10 —	38'40	10 —	10

Ganancia 83 por 100		Devolución 17 por 100	
Duros	*Ptas.*	*Duros*	*Ptas.*
1 —	3'95	1 —	0'85
2 —	7'95	2 —	1'70
3 —	11'95	3 —	2'55
4 —	15'90	4 —	3'40
5 —	19'90	5 —	4'25
6 —	23'90	6 —	5'10
7 —	27'85	7 —	5'95
8 —	31'85	8 —	6'80
9 —	35'85	9 —	7'65
10 —	39'80	10 —	8'50

Ganancia 81 por 100	Devolución 19 por 100
1 — 3'85	1 — 0'95
2 — 7'75	2 — 1'90
3 — 11'65	3 — 2'85
4 — 15'55	4 — 3'80
5 — 19'40	5 — 4'75
6 — 23'30	6 — 5'70
7 — 27'20	7 — 6'65
8 — 31'10	8 — 7'60
9 — 34'95	9 — 8'55
10 — 38'85	10 — 9'50

Ganancia 84 por 100	Devolución 16 por 100
1 — 4'00	1 — 0'80
2 — 8'05	2 — 1'60
3 — 12'05	3 — 2'40
4 — 16'10	4 — 3'20
5 — 20'15	5 — 4'00
6 — 24'15	6 — 4'80
7 — 28'20	7 — 5'60
8 — 32'25	8 — 6'40
9 — 36'25	9 — 7'20
10 — 40'30	10 — 8'00

Ganáncia 82 por 100	Devolución 18 por 100
1 — 3'90	1 — 0'90
2 — 7'85	2 — 1'80
3 — 11'80	3 — 2'70
4 — 15'70	4 — 3'60
5 — 19'65	5 — 4'50
6 — 23'60	6 — 5'40
7 — 27'55	7 — 6'30
8 — 31'45	8 — 7'20
9 — 35'40	9 — 8'10
10 — 39 35	10 — 9'00

Ganancia 85 por 100	Devolución 15 por 100
1 — 4'05	1 — 0'75
2 — 8'15	2 — 1'50
3 — 12'20	3 — 2'25
4 — 16'30	4 — 3'00
5 — 20'40	5 — 3'75
6 — 24'45	6 — 4 50
7 — 28'55	7 — 5'25
8 — 32'60	8 — 6'00
9 — 36'70	9 — 6'75
10 — 40'80	10 — 7'50

Ganancia 86 por 100		Devolución 14 por 100	
Duros	*Ptas.*	*Duros*	*Ptas.*
1 —	4'10	1 —	0'70
2 —	8'25	2 —	1'40
3 —	12'35	3 —	2'10
4 —	16'50	4 —	2'80
5 —	20'60	5 —	3'50
6 —	24'75	6 —	4'20
7 —	28'85	7 —	4'90
8 —	33'00	8 —	5'60
9 —	37'15	9 —	6'30
10 —	41'25	10 —	7'00

Ganancia 87 por 100		Devolución 13 por 100	
1 —	4'15	1 —	0'65
2 —	8'35	2 —	1'30
3 —	12'50	3 —	1'95
4 —	16'70	4 —	2'60
5 —	20'85	5 —	3'25
6 —	25'05	6 —	3'90
7 —	29'20	7 —	4'55
8 —	33'40	8 —	5'20
9 —	37'55	9 —	5'85
10 —	41'75	10 —	6'50

Ganancia 88 por 100		Devolución 12 por 100	
1 —	4'20	1 —	0'60
2 —	8'40	2 —	1'20
3 —	12'65	3 —	1'80
4 —	16'85	4 —	2'40
5 —	21'10	5 —	3'00
6 —	25'30	6 —	3'60
7 —	29'55	7 —	4'20
8 —	34'75	8 —	4'80
9 —	38'00	9 —	5'40
10 —	42'20	10 —	6'00

Ganancia 89 por 100		Devolución 11 por 100	
Duros	*Ptas.*	*Duros*	*Ptas.*
1 —	4'25	1 —	0'55
2 —	8'50	2 —	1'10
3 —	12'80	3 —	1'65
4 —	17'05	4 —	2'20
5 —	21'35	5 —	2'75
6 —	25'60	6 —	3'30
7 —	29'90	7 —	3'85
8 —	34'15	8 —	4'40
9 —	38'40	9 —	4'95
10 —	42'70	10 —	5'50

Ganancia 90 por 100		Devolución 10 por 100	
1 —	4'30	1 —	0'50
2 —	8'60	2 —	1'00
3 —	12'95	3 —	1'50
4 —	17'25	4 —	2'00
5 —	21'60	5 —	2'50
6 —	25'90	6 —	3'00
7 —	30'20	7 —	3'50
8 —	34'55	8 —	4'00
9 —	38'90	9 —	4'50
10 —	43'20	10 —	5'00

Ganancia 91 por 100		Devolución 9 por 100	
1 —	4'35	1 —	0'45
2 —	8'70	2 —	0'90
3 —	13'10	3 —	1'35
4 —	17'45	4 —	1'80
5 —	21'80	5 —	2'25
6 —	26'20	6 —	2'70
7 —	30'55	7 —	3'15
8 —	34'30	8 —	3'60
9 —	39'90	9 —	4'05
10 —	43'65	10 —	4'50

Ganancia 92 por 100		Devolución 8 por 100	
Duros	*Ptas.*	*Duros*	*Ptas.*
1 —	4'40	1 —	0'40
2 —	8'80	2 —	0'80
3 —	13'20	3 —	1'20
4 —	17'65	4 —	1'60
5 —	22'05	5 —	2'00
6 —	26'45	6 —	2'40
7 —	30'90	7 —	2'80
8 —	35'30	8 —	3'20
9 —	39'70	9 —	3'60
10 —	44'15	10 —	4'00

Ganancia 93 por 100		Devolución 7 por 100	
1 —	4'45	1 —	0'35
2 —	8'90	2 —	0'70
3 —	13'40	3 —	1'05
4 —	17'85	4 —	1'40
5 —	22'30	5 —	1'75
6 —	26'75	6 —	2'10
7 —	31'20	7 —	2'45
8 —	35'70	8 —	2'80
9 —	40'15	9 —	3'15
10 —	44'60	10 —	3'50

Ganancia 94 por 100		Devolución 6 por 100	
1 —	4'50	1 —	0'30
2 —	9'00	2 —	0'60
3 —	13'50	3 —	0'90
4 —	18 05	4 —	1'20
5 —	22'55	5 —	1'50
6 —	27'05	6 —	1'80
7 —	31'55	7 —	2'10
8 —	36'05	8 —	2'40
9 —	40'50	9 —	2'70
10 —	45'10	10 —	3'00

Ganancia 95 por 100		Devolución 5 por 100	
Duros	*Ptas.*	*Duros*	*Ptas.*
1 —	4'55	1 —	0'25
2 —	9'10	2 —	0'50
3 —	13'65	3 —	0'75
4 —	18'20	4 —	1'00
5 —	22'75	5 —	1'25
6 —	27'35	6 —	1'50
7 —	31'90	7 —	1'75
8 —	36'45	8 —	2'00
9 —	41'00	9 —	2'25
10 —	45'60	10 —	2'50

Ganancia 96 por 100		Devolución 4 por 100	
1 —	4'60	1 —	0'20
2 —	9'20	2 —	0'40
3 —	13'80	3 —	0'60
4 —	18'40	4 —	0'80
5 —	23'00	5 —	1'00
6 —	27'60	6 —	1'20
7 —	32'25	7 —	1'40
8 —	36'85	8 —	1'60
9 —	41'45	9 —	1'80
10 —	46'05	10 —	2'00

Ganancia 97 por 100		Devolución 3 por 100	
1 —	4'65	1 —	0'15
2 —	9'30	2 —	0'30
3 —	13'95	3 —	0'45
4 —	18'60	4 —	0'60
5 —	23'25	5 —	0'75
6 —	27'60	6 —	0'90
7 —	32'55	7 —	1'05
8 —	37'20	8 —	1'20
9 —	41'90	9 —	1'35
10 —	46'55	10 —	1'50

Ganancia 98 por 100		Devolución 2 por 100	
Duros	*Ptas.*	*Duros*	*Ptas.*
1 —	4'70	1 —	0'10
2 —	9'40	2 —	0'20
3 —	14'10	3 —	0'30
4	18'80	4 —	0'40
5 —	23'50	5 —	0'50
6 —	28'20	6 —	0'60
7 —	32'90	7 —	0'70
8 —	37'60	8 —	0'80
9 —	42'30	9 —	0'90
10 —	47'00	10 —	1'00

NOTAS. En las tablas de ganancias está descontado ya el 4 por 100 de taquilla.

Aunque estos cálculos están hechos hasta 10 duros solamente, es fácil, sabiendo esta cantidad, encontrar cualquier otra mayor.

ÍNDICE

Páginas.

PRÓLOGO 3
Reglas para hacer apuestas con probabilidades de ganar 9
Apuestas mutuas 23
Reglas del juego de pelota y conocimientos útiles á los aficionados 24
Semblanzas de todos los pelotaris: Chiquito de Eibar.—Portal.—Chiquito de Abando.—Irún.— Tandilero.— Muchacho.— Gamborena.— Beloqui.— Mardura.— El Manco de Villabona.—Elícegui.—Samperio.—Zurdo de Abando —Navarrete.— Barriola.—Pedrós.— Cosme.— Araquistain.— Sarasúa.— Pasieguito. —Brau.— Embil.—Machín.— Uranga.—Iturrioz.— Chitivar.— Salsamendi.— Arana.—Ozoro— Echeveste.— Mondragón.—Chiquito de Ondárroa. — Lasa.— Alí.— Ochandiano.—Otros pelotaris 29
Bases y tablas de prorrateos 61

RNIA LIBRARY

amped below.

De venta en los Frontones y en las librerías, al precio de 3 pesetas ejemplar.

Por mayor en casa del autor, Ballesta, 7, bajo.

Gaylor
PAMPHLET
Syracu
Stockton, Calif.

3 1158 00019 5080

GV
861
M672j

PLEASE DO NOT REMOVE
THIS BOOK CARD

THE LIBRARY OF THE UNIVERSITY OF CALIFORNIA LOS ANGELES

University Research Library

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33
BK L30202

CALL NUMBER
SER
VOL
PT
CY

GV 861 M672J